Pubblicazione mensile - Anno V
NUMERO 56 - FEBBRAIO 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Daniele Giolitti, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

✳❇❋▼❋ ❃◆❒❇❑▲❇ ❋❒❍❋ ❉❁▼▼❇❀ ❖❉❒❑✝⑩
Il Kappa

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima exfidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!

CHANGING FO

Aoi e Chihaya sono due simpatiche studentesse, amiche per la pelle ma sempre in competizione. La loro passione è la lotta libera, e per questo hanno fondato all'interno della loro scuola il Circolo degli Amici del Catch, il cui presidente e uomo delle pulizie è il piccolo e timido Fo Hinata. Tutto fila liscio fino al giorno in cui la dispotica Takami Takachiho diventa presidentessa dell'associazione sudentesca (anche grazie alle pressioni del padre, ministro della pubblica istruzione), arrivando al liceo con l'intento di far chiudere tutti i circoli che non la aggradano... e quello di Aoi e Chihaya è uno di questi! In più, Takami scopre di avere un debole per Fo e decide di catturarlo per tenerlo sempre con sé, anche se l'impresa risulta titanica: il piccoletto ha la possibilità di trasformarsi radicalmente inghiottendo alcune gocce del sangue di Aoi e Chihaya diventando una vera belva... o un genio in miniatura!
Abbiamo lasciato il mese scorso i nostri amici nei guai a causa di una titanica lotta contro il Circolo dei Ninja: se il Circolo del Catch vincesse, potrebbe guadagnare abbastanza denaro per comprare le nuove attrezzature, ma se perdesse... i suoi esponenti dovrebbero esaudire qualsiasi richiesta delle tre guerriere!

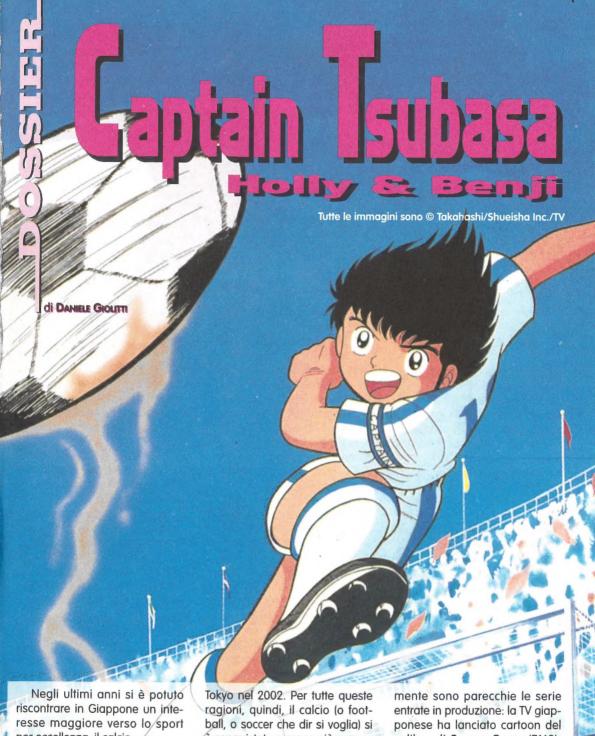
OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

Captain Tsubasa
Holly & Benji

di Daniele Gioiutti

Negli ultimi anni si è potuto riscontrare in Giappone un interesse maggiore verso lo sport per eccellenza, il calcio.

Negli ultimi mesi, poi, i tifosi si sono moltiplicati a dismisura, sia per la crescita della **J-League** (campionato di calcio giapponese, dove 'J' sta per Japan), sia per l'enfasi dei prossimi mondiali di calcio che si svolgeranno a Tokyo nel 2002. Per tutte queste ragioni, quindi, il calcio (o football, o soccer che dir si voglia) si è conquistato sempre più appassionati, tanto da spodestare dall'Olimpo delle star sportive i giocatori di baseball, un tempo principale sport nazionale.

Di riflesso, anche il mondo dei manga e degli anime ha iniziato ad avvicinarsi al calcio, e ultimamente sono parecchie le serie entrate in produzione: la TV giapponese ha lanciato cartoon del calibro di **Soccer Fever** (TMS), **Goal Field Hunter** (il software della NHK), fino al più recente **Shoot** (Nippon Animation). Come da copione, anche nei manga il pallone è entrato prepotentemente, tentando persino timidi approcci ai manga non necessa-

riamente sportivi. Quando un tempo, durante le ore di educazione fisica, a scuola si giocava a pallavolo o a baseball, state tranquilli che ora si gioca una sana partita di pallone. Ed è così che tra una sfida e l'altra è risorto l'unico incontrastato re del calcio a fumetti, Yoichi Takahashi.

Takahashi cominciò la sua avventura di disegnatore sportivo agli inizi degli anni Ottanta con **Captain Tsubasa** (la cui trasposizione animata è nota in Italia come **Holly & Benji i due fuoriclasse** e **Che campioni Holly e Benji**), una serie che l'ha consacrato nel corso degli anni anche in Occidente. Dal suo esordio, infatti, **Captain Tsubasa** ha collezionato tanti successi, e oggi è l'unica serie sul calcio a vantare un manga e tre serie animate, oltre a una decina di OAV.

Tsubasa e i suoi compagni affrontano e vincono tornei europei, mondiali, quadrangolari e altro ancora, fino a quando l'autore decide repentinamente di interrompere la serie, dopo quasi nove anni di lavoro. Ai tanti che pensavano che Takahashi si fosse stancato di far correre la palla in mezzo al campo, l'autore risponde presto con un nuovo manga sportivo, inerente ancora il calcio. **Il principe del sole** (sembra incredibile, ma il titolo originale è proprio in italiano) narra di un ragazzino giapponese di nome Shingo, che approda in Italia - precisamente a Milano - per studiare i segreti del calcio italiano. Il suo obiettivo è quello di tornare in Giappone e risollevare la qualità del gioco nipponico: durante gli allenamenti scoprirà quanto sia duro e faticoso, ma allo stesso tempo gratificante, giocare nel paese considerato giustamente la patria del calcio.

Perché interrompere **Captain Tsubasa**, allora? In Giappone, quei tempi, erano uscite su alcune riviste per ragazze le parodie erotiche dei suoi fumetti, e Kojiro Hiyuga (in Italia, Mark Lenders) era spesso al centro delle storie. In una delle prime possiamo ammirare un Mark Lenders graficamente ricaratterizzato (molto più etereo e meno mascolino) che incontra un gruppo di ragazzi decisamente ambigui che giocano a pallacanestro. Un susseguirsi continuo di persone cercherà di convincere il nostro eroe (in maniera anche piuttosto cruda) a lasciare il calcio per il basket. Il ragazzo sarà salvato dal provvidenziale intervento di Ken Wakashimazu (in Italia, Ed Warner), portiere della squadra di Mark: non potendo stare senza il compagno, Ed l'aveva infatti raggiunto per confidargli tutto il suo amore, ma una volta in salvo il ragazzo abusa di Mark violentandolo. Questa è solo una delle tante parodie erotiche, ma ne esistono anche altre dedicate a personaggi come Holly o Julian Ross.

Dopo alcune brevi storie a fumetti, raccolte nel volume **100 M Jumper** (cinque episodi auto-conclusivi inerenti lo sci, la boxe, il kendo, lo judo e il calcio), Takahashi vive una seconda grande passione per il calcio, grazie ai mondiali che si svolsero in Italia (paese che adora) nel 1990. Per l'occasione, l'autore rielabora **Captain Tsubasa -**

World use Version, con un tratto decisamente più curato del solito. E così arriviamo fino ai nostri giorni, dove assistiamo allo spettacolare **Captain Tsubasa - J**: ora che il calcio comincia a spopolare, il nostro eroe torna in campo più carico di prima per prendere parte al campionato di calcio nipponico.

Tra la fine del 1993 e l'inizio del 1994, Yoichi Takahashi abbandona momentaneamente **Il principe del sole** e ritorna al suo grande amore: a partire dall'agosto 1994, le pagine della rivista "Shonen Jump" tornano così a ospitare il fuoriclasse Tsubasa. Sfogliando il manga notiamo subito come i personaggi risultino fisicamente più maturi, molto più slanciati e... Come l'ambientazione sia stranamente brasiliana. Dopo circa dodici anni, infatti, Takahashi è riuscito a convincersi: Tsubasa approda in Brasile per coronare il suo sogno e diventare un campione a livello mondiale. Il nostro Ozora entra subito a far parte di una squadra del campionato giovanile, il Sao Paolo Football Club. Con l'avvento di Tsubasa, questa squadra di media classifica incomincia la corsa allo scudetto... La recente serie ci presenta nuovi personaggi, a cominciare da Carlos Santana, leader della squadra del Flamengo dal profilo psicologico molto sfaccettato: abbandonato ancora in fasce dai genitori, il giovane viene trovato e adottato da due coniugi anziani che lavorano come custodi dei campi d'allenamento della Nazionale di calcio brasiliana. Ancora adolescente, Carlos si allena con i campioni del Brasile scoprendo in sé un enorme talento (per intenderci, Carlos è il Mark Lenders brasiliano). Maltrattato dai suoi coetanei in quanto orfano, il ragazzino sembra avere come amico solo Leo, anche lui

appassionato di calcio. Il mondo sembra crollargli addosso quando i suoi tutori muoiono di vecchiaia, e la gestione dei campi di calcio finisce in mano a tre individui senza scrupoli: accorgendosi del talento del ragazzo, questi lo sfruttano per guadagnare soldi con le scommesse clandestine, arrivando a picchiarlo, a chiuderlo in un magazzino, e addirittura a legarlo e frustarlo. E' per questo che il ragazzo deciderà di dedicare la propria vita al calcio, in ricordo dei genitori adottivi.

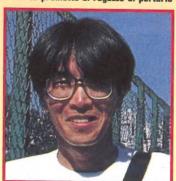
Mentre in Brasile Tsubasa continua ad allenarsi con costanza, integrandosi sempre più nella nuova squadra, in Giappone fioccano le prime polemiche: mentre si sta formando la nuova nazionale, infatti, Mark litiga con un giornalista che accusa la squadra di scarso impegno. E' solo grazie a Holly se il Giappone ha potuto vincere i mondiali giovanili, e l'assenza del ragazzo si fa già sentire. La reazione di Mark è violenta: il giovane arriva a prendere a calci

UN MANGA DA SERIE A

Prodotto tra il 1981 e il 1982 con il titolo originale di Captain Tsubasa**, il fumetto narra la storia di due ragazzi con la passione del calcio. La storia ha inizio quando Ozora Tsubasa (in Italia, Holiver Hatton, per gli amici Holly), ancora adolescente, si trova a cambiare casa al seguito della madre. I due si trasferiscono in una città ai piedi del monte Fuji, dove vive anche il rampollo di una ricca e potente famiglia da sempre molto in vista, Genzo Wakabayashi (Benjamin Price, detto Benji). In questa città si trovano le più importanti scuole che formano gli allievi al gioco del calcio, e così i due ragazzi coltivano la loro grande passione per il pallone: Ozora Tsubasa (letterale, 'ala del cielo blu') si specializza nel ruolo di attaccante e Wakabayashi in quello di portiere. La loro amicizia ha inizio grazie alla sfida che il giovane Tsubasa muoverà al più anziano rivale: riuscire a far vincere alla squadra della Niuppy il piccolo derby che si disputa ogni anno con l'istituto del San Fracis (il club capitanato da Wakabayashi, infatti, ha sempre detenuto la vittoria). Di episodio in episodio, ai due protagonisti si affiancheranno nuovi personggi, come Roberto Hango (Roberto Sedinio), ex attaccante della Nazionale del Brasile che ha dovuto**

i tavoli della sala conferenze rompendoli con un sol colpo. La tensione è alle stelle. Ed litiga con Freddy (in originale, Hikami Tatsuji), ex allenatore di Benji (Genzo Wakabayashi) e ora alla guida della nazionale, perché l'uomo preferisce Benji a lui, cosicché Ed decide di lasciare la squadra. Torna alla ribalta anche Jack (il ragazzo con la cicatrice sulla fronte, ex compagno di squadra di Holly e attuale compagno di Patrick Everett della Otomo), con nuovi giocatori del tutto inediti, come il misterioso centravanti con l'orecchino (di cui nessuno conosce il nome), o il portiere di colore completamente calvo. La notizia che tutti i fan aspettavano finalmente arriva: una mattina la nazionale scende in campo trovando un altro misterioso giocatore, che si rivela essere Julian Ross. Il ragazzo si è finalmente operato al cuore e può riprendere a giocare senza problemi.

Ci sono anche novità sul futuro di Benji, che continua a gioca-

abbandonare la carriera agonistica per via di un infortunio sul campo. Vista l'amicizia che lo lega al padre del ragazzo, ufficiale della marina spesso lontano da casa, l'uomo allena Tsubasa su come muovere i primi passi e gli insegna le tecniche fondamentali del calcio. Alla compagnia si aggiungono due nuovi amici, Ryo Ishizaki e Taro Misaki (rispettivamente, Bruce Harper e Tom Baker): il primo è un difensore maldestro ma di buon cuore, mentre il secondo è un centrocampista di gran classe (assieme a Tsubasa costituirà la 'coppia d'oro del goal'). Inutile dire che i due avranno la meglio sul San Francis, grazie soprattutto agli allenamenti di Roberto e al tifo della simpatica Sanae (Patty), segretamente innamorata di Tsubasa. Ma le cose non finiscono certo qui, visto che al termine della partita giunge la notizia della prtecipazione del team ai campionati regionali di calcio, riservati solo alle migliori squadre della regione. Si decide quindi di formare la Munkatsu (da noi nota come New Team) selezionando dalle squadre dei due istituti i migliori giocatori. Tsubasa e Wakabayashi da rivali si trovano a giocare per la stessa squadra, instaurando un rapporto di amicizia che li legherà per sempre. La partecipazione al campionato permette a Tsubasa di conoscere giocatori di altissimo livello, come Jun Misugi (Julian Ross) della squadra del Mambo, soprannominato da tutti 'il principe del calcio': un giocatore imbattibile, se non fosse per la malattia al cuore che potrebbe mettere a repentaglio la sua vita. Tra tutti gli atleti, Ozora rimane colpito da Kojiro Hiyuga (Mark Landers), spietato e tenace dalla potenza devastante. La lotta per la meta è dura, ma alla fine i nostri beniamini riescono a disputare la finale contro l'agguerrita Meiwa (Muppet), capitanata da Kojiro Hiyuga. Per Tsubasa è tempo di esami: la vittoria del campionato vale più di qualsiasi altra cosa, e attraverso la finale il ragazzo potrà valutare le proprie capacità. Come se non bastasse, Roberto promette al ragazzo di portarlo con sé in Brsile per allenarlo e farlo diventare un calciatore di livello mondiale, ma questo solo in caso di vittoria. Un'offerta troppo allettante per lasciarsela fuggire, specie con un ex campione come Roberto Hango. E così, dopo tempi supplementari, sudore e fatica, alla fine la Munkatsu vince il campionato: Tsubasa sembra toccare il cielo con un dito, ma la felicità dura pochi attimi. Roberto partirà per il Brasile senza Tsubasa. Al ragazzo rimane un manuale calcistico scritto dall'allenatore, una lettera di spiegazioni e una nuova promessa: quando il ragazzo sarà un campione affermato potrà raggiungerlo in Brasile. Un manga unico, capace di mostrare lo spirito di gruppo, indispensabile per tutti gli sport di squadra.

Il CALCIO in Giappone

Il primo giugno prossimo, presso la sede della FIFA a Ginevra, ci sarà la designazione uffciale del paese che ospiterà i Campionati del Mondo di Calcio del 2002. Il Giappone è uno dei candidati e gode dell'appoggio totale anche da parte del governo. Negli ultimi anni, la situazione del calcio nel nostro paese è in continua evoluzione. Nel 1993 si è deciso di dare il via al Campionato di Lega, che ha portato importanti cambiamenti sulla scena calcistica del Giappone. Nel 1994 la media degli spettatori a partita è stata di 19724, contro i 29883 dell'Italia, i 25175 della Germania e i 21125 dell'Inghilterra. La crescita ha del miracoloso, se si considera che nel 1980 la media era di appena 2184 spettatori. Delle circa 20000 persone che nel 1994 si sono recate allo stadio, un terzo era formato da donne e un altro terzo da bambini, un fenomeno senza precedenti se paragonato a quello che succede nel resto del mondo. Tutto ciò testimonia il grande seguito che questo sport ha tra una vasta parte della gente e dimostra inoltre che assistere a una partita di calcio allo stadio è sicuro e gradevole. Qualcosa che il Giappone è orgoglioso di portare all'attenzione del resto del mondo. L'enorme aumento di popolarità ha determinato anche un innalzamento dei contenuti tecnici e la speranza, da parte di molti giovani, di diventare un giorno dei calciatori professionisti. Un'altra conseguenza dell'enorme crescita del calcio sono i risultati ottenuti dalle rappresentative under 20 e under 17 e della nazionale femminile, che si sono guadagnate la qualificazione nei rispettivi Campionati del Mondo FIFA del 1995 quali rappresentanti dell'Asia. Per quel che riguarda i rapporti tra il Giappone e l'Italia nell'ambito del calcio, l'Italia è da sempre il nostro modello; infatti, le norme vigenti nel campionato giapponese sono ispirate al regolamento di quello italiano. Un altro aspetto molto importante dei rapporti sempre più stretti che si stanno instaurando in questo campo è la tendenza da parte dei giocatori italiani a trasferirsi in Giappone, elemento questo che contribuirà sicuramente a far crescere ancor più il calcio giapponese. Tornando alla Coppa del Mondo 2002, sono in stato di avanzamento i lavori relativi alla costruzione degli impianti. Oltre agli stadi nel senso che noi oggi convenzionalmente immaginiamo, è prevista la costruzione di stadi virtuali. Grazie alle nuove tecnologie sarà possibile assistere a una partita in uno stadio diverso da quello in cui si gioca nella realtà, vedendo i giocatori ad altezza naturale, a tre dimensioni, con la sensazione di essere veramente sul posto. Lo 'stadio virtuale' sarà formato da una superficie simile a uno schermo sdraiato e un po' bombato, lungo 80 metri e largo 35.

Tratto da "Notizie dal Giappone" (nr. 1, gennaio/febbraio 1996), a cura dell'ambasciata del Giappone in Italia.

re nell'Hamburgo in Germania: durante un incontro di coppa (Hamburgo vs Koln F C), Benji si frattura le braccia per riuscire a parare una terribile bordata di un nuovo attaccante. Non essendoci Karl Heinz Schnaider in campo, l'Hamburgo perde nonostante gli sforzi di Hemert Strauss detto 'Muraglia'. Povera nazionale nipponica: come farà ora che Warner se n'è andato e che Benji è infortunato?

Lasciandovi con questo dubbio sulle spalle, proviamo ad analizzare le ragioni che hanno portato **Holly e Benji** al successo, sia in Giappone, sia in Italia. Nata come serie sportiva, non ha nulla da invidiare a manga di altro genere, in quanto riesce a esprimere sentimenti come l'amicizia, la solidarietà, la competizione e l'azione, il tutto condito da un ritmo di gioco che lo rende unico nel suo genere. Cosa dire dei pirotecnici tiri speciali? Come possiamo non citare la 'Catapulta infernale' dei gemelli Derrick, il 'Tiro tutti assieme' della squadra dei Muppet o la violenza del 'Colpo della Tigre' di Lenders? Alcuni dicono che le partite sono state suddivise in troppi episodi (per esempio, la finale tra la New Team e il Toho), ma il bello, in fondo, deriva proprio dal non sapere mai come finirà il risultato. E' questo stato d'ansia che alla fine cattura il lettore, e Takahashi sembra averlo imparato bene. L'autore utilizza il nobile sport del calcio per trasmettere sensazioni più reali e importanti del gioco stesso, come la lealtà, la vera amicizia e il rispetto per il prossimo. Valori importanti quanto lo è la tenacia per riuscire a vincere una partita di calcio.

STOP MOTION — IL CUNEO DELL'AMORE

(Ai no Kusabi)
Erotico, Giappone, 1992
© Yoshihara/Magazine Magazine
Yamato, 60 min, lire 32.000, VM 18

E' una storia d'amore quella raccontata in questo film: certo, di un amore un po' particolare, ma pur sempre di sentimenti si tratta. I protagonisti sono due bellissimi ragazzi, Riki e Jupiter: il primo proviene dai bassifondi, mentre il secondo dalla casta nobiliare che detta legge su questa Terra del futuro. Un abisso li divide. Riki è uno spirito libero, non vuole piegarsi a Jupiter, ma in realta ne è talmente attratto da esserne succube. Jupiter lo vuole inizialmente come suo animeletto erotico, ma poi se ne innamora e per averlo di nuovo con sé è disposto a sfidare il suo mondo artificiale. I disegni sono ben curati e i personaggi accattivanti, ma la storia è oltremodo lenta e fa fatica a ingranare (potremmo addirittura dire che in questo primo OAV non ingrana affatto). Sia la trama, sia il gusto con cui sono state realizzate le scene erotiche fanno pensare che il cartoon sia stato concepito per un pubblico prevalentemente femminile: in Giappone è infatti facile trovare fumetti per ragazze che trattano con estrema disinvoltura e grande successo il tema dell'omosessualità. **BR**

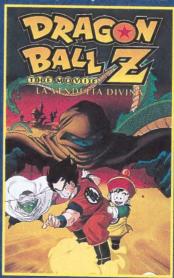
STOP MOTION — UROTSUKIDOJI III 1 IL RE DELLA FOLLIA

(Chojin Densetsu Urotsukidoji III Mirai)
Fantahorror, Giappone, 1992
© Toshio Maeda/MW Films
Yamato, 50 min, lire 39.900, VM 18

Dunque, mettiamo un po' d'ordine nelle vicende: è il 1987 quando esce la serie in tre puntate **Chojin Densetsu Urotsukidoji**, che crea un piccolo caso nel mondo dell'animazione. Un horror apocalittico, segnato dalla preannunciata venuta di un demone supremo - il Chojin - che distruggerà i tre mondi (umano, bestiale e demoniaco) per creare una nuova era di pace; l'animazione è ottima e la trama convincente, e piace a prescindere dalla valanga di violenza e sesso contenuta nella saga (Granata). Esce poi una nuova miniserie in due parti, inedita in Italia, in cui lo scienziato pazzo di turno cerca di creare l'anti-Chojin abbinando tecnologia a rituali magici: questa breve storia si situa fra il secondo e il terzo episodio della prima serie. Ebbene, grazie a Yamato, eccoci giunti alla terza parte, ambientata vent'anni dopo la distruzione del mondo a opera di quello che tutti ritenevano il Chojin, ma che in realtà è solo il suo padre e guardiano, giunto a fare pulizia e a fecondare una femmina umana. Il vero Chojin è quindi un bambino in attesa di diventare adulto per poi proseguire la missione relativa alla nascita della nuova era. Ma c'è ancora chi tenta di evocare l'anti-Chojin in una Terra martoriata dalla distruzione e dalle scorrerie delle creature più aberranti: a uomini, bestie e demoni, infatti, si è aggiunta la nuova razza ibrida dei *makemono* (che significa più o meno 'cose mostruose'), e uno dei loro capi potrebbe aiutare il grasso generale Cesare a divenire l'unico vero imperatore esistente. Nonostante le buone premesse, qualcosa sa di stantio, e rincresce dirlo. Gli 'effetti speciali' cercano di coprire molte delle pecche riguardanti l'animazione e il character design, molto spigoloso, tagliente, e pertanto distante dalla 'carnosità' necessaria in queste produzioni. Alcune scenette di sesso gratuito rubano spazio alla strana storia d'amore che nasce tra la figlia di Cesare (un'androide che forse non sa di esserlo) e il bandito makemono sospettato di essere il Re della Follia. Il film risulta guardabile, ma risente della popolarità della prima serie, con la quale deve naturalmente confrontarsi. Da non temere l'effetto 'sono arrivato a film iniziato', grazie all'esaustivo e ben narrato riassunto iniziale. **AB**

STOP MOTION — DRAGON BALL Z LA VENDETTA DIVINA

Avventura, Giappone, 1989
© Bird Studio/Shueisha/Toei
Dynamic, 45 min, lire 39.900

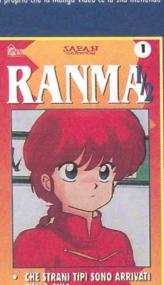
Piccolo viene sconfitto da quattro terribili guerrieri agli ordini di Garlic Junior, il discendente di colui che sarebbe dovuto diventare Dio al posto di quello attuale. Per ottenere il dominio del mondo, però, Garlic ha bisogno delle Sette Sfere del Drago, l'ultima delle quali orna il copricapo del piccolo figlio di Goku. Gohan viene così rapito sotto gli occhi della madre, e quando Goku rientra a casa è ormai troppo tardi. Inizia con queste premesse l'ennesimo film di **Dragon Ball**: Goku può contare ancora sull'aiuto di Crilin e di Piccolo, ma anche su Dio, che vuole a tutti i costi sconfiggere Garlic per impedire che una mente malvagia possa impadronirsi dell'universo. La storia è incentrata sulla spettacolarità dei combattimenti, relegando le vicende personali in secondo piano: il film, proiettato nei cinema giapponesi in occasione dei 'manga matsuri' (festival d'animazione stagionali della Toei Animation), serve soprattutto a stupire lo spettatore con animazioni particolareggiate ed effetti speciali. Questo non è quindi un film dagli alti contenuti, ma è pur sempre piacevole vedere i propri eroi in azione. Per i patiti della continuity, questo primo film di **Dragon Ball Z** è completamente slegato dalla serie televisiva, ma non è fruibile al cento per cento senza aver visto (o letto) alcuni importanti passaggi narrati in altra sede: avrebbe senz'altro giovato a tutti una visione completa della serie animata, ma il problema è comunque superabile per chi ha già letto il fumetto. **AP**

GOKU MIDNIGHT EYE - parte uno

Azione, Giappone, 1989
© Terasawa/Scholar/Toei
Manga Video/Poligram, 45 min, lire 32.000, VM 18

I personaggi di Buichi Terasawa, si sa, sono legati a un archetipo decisamente tamarro, ma è anche per questo che le sue produzioni saltano sempre all'occhio: se a questo aggiungiamo che, oltre al gusto spiccatamente anni Settanta per quanto riguarda ambientazioni e modelli, la tecnica di realizzazione è sempre curata nel minimo dettaglio, possiamo essere certi del fatto che comunque la qualità sarà presente, indipendentemente dai gusti personali di ognuno. Goku Furinji è un ex-agente della Polizia di un'ipotetica Tokyo del 2014, in cui il crimine dilaga a macchia d'olio esattamente come la ricchezza (di pochi) e la tecnologia. Ridotto in fin di vita da una bizzarra killer incaricata di eliminare gli ultimi 'uomini di legge' onesti, il protagonista viene rimesso in sesto e dotato di poteri spettacolari da qualcuno (o qualcosa) che decide di non identificarsi. Da quel momento in poi, tutte le similitudini con la leggenda dello Scimmiotto di Pietra (ispiratore dei vari ***Dragon Ball*** di Toriyama, ***The Monkey*** di Tezuka, ***Starzinger*** di Matsumoto, e così via) appaiono più evidenti. Oltre al nome, che è esattamente lo stesso del celebre personaggio, Goku viene dotato di un potentissimo bastone in grado di allungarsi a dismisura; i poteri magici del leggendario scimmiotto sono poi sostituiti da una versione più tecnologica dei medesimi: a Goku viene infatti impiantato un occhio cibernetico, che è in realtà un incredibile computer collegato alla rete informatica mondiale. Grazie a questi due oggetti, l'avventuriero può combattere con una forza centuplicata e impartire ordini a qualsiasi meccanismo o computer del mondo, dalle porte scorrevoli ai satelliti killer in orbita. Belle sia la regia, sia la cura dell'immagine. Sembra proprio che la Manga Video ce la stia mettendo tutta per presentare il meglio. **AB**

JAPAN CARTOON RANMA 1/2

Umoristico, Giappone, 1989
© Doro TV Merchandising
Hobby & Work, 50 min

Se una casa editrice come la Hobby & Work ha deciso di investire sulle produzioni animate giapponesi, significa che i nostri amati cartoon possono (e devono) uscire dal ghetto delle sotto-produzioni. Da gennaio, infatti, big come **Ranma 1/2** e **Ken il guerriero** hanno debuttato in edicola grazie a una collana di videocassette dal gusto 'enciclopedico'. Ottimi il suono e la qualità dell'immagine, straordinario il prezzo, che offre due episodi a meno di diecimila lire. Come se non bastasse, a ogni uscita della collana "Japan Cartoon" è allegato un fascicolo di **Anime, guida al cinema d'animazione giapponese**, volume storico e introvabile della defunta Granata Press firmato dai vostri quattro Kappa boys di fiducia. Ogni due settimane (e per quasi un anno) potrete quindi collezionare i primi 50 episodi dello sfortunato Saotome, nonché i 43 episodi che compongono la seconda serie del guerriero dalle sette stelle. Questo è solo l'inizio: per la prossima primavera è infatti in programma la serializzazione di **Virtua Fighter** (una novità assoluta in 34 episodi) a cui andrà allegata **Manga, guida al fumetto giapponese**, una nuova enciclopedia realizzata dalla nostra redazione. E se le videocassette avranno il successo sperato, la Hobby & Work è pronta a investire le proprie risorse sui titoli più richiesti dai fan, a cominciare da quelli che difficilmente trovano spazio nelle televisioni italiane. Unico neo: l'accordo con la Doro TV ha voluto in edicola la serie di **Ranma 1/2** censurata per la TV, ma con la sigla di Granata Press. **MDG**

I fan di **City Hunter** sono finalmente usciti dal loro letargo o le suppliche dei Kappa boys hanno trovato qualche curioso ascoltatore? La serie di Tsukasa Hojo che pubblichiamo in maxi-volumi su **Starlight** ha guadagnato ben tre posizioni, conquistando un importante settimo posto in classifica. Ora non ci resta che sperare in un 'tam tam' sotterraneo che faccia scoprire le prodezze del nostro Ryo Saeba a un pubblico sempre più vasto (non riponiamo infatti molte speranze nella prima serie animata, decisamente scadente e martoriata da un pessimo adattamento). **Rough** supera l'ultimo numero di **Lupin III** (che non entra neppure in classifica), ma si deve accontentare di un misero decimo posto: baciato dalla critica, il manga di Mitsuru Adachi non incontra proprio i favori dei fan. Peccato. E che dire del balzo di **JoJo**, che riconquista la quinta posizione dopo aver subìto per mesi il successo di **Cyber Blue**? Gli ultimi scontri tra Jotaro e Dio Brando hanno catalizzato l'attenzione dei fan, che aspettano con ansia l'inizio della quarta serie (a marzo su **Action**). Per il resto, la classifica non subisce particolari scossoni: sappiate però che è in arrivo un emozionante testa a testa tra **Dr. Slump & Arale** e... **Sailor Moon**! Si accettano le scommesse: quale dei due manga salirà sul podio per la medaglia di bronzo?

1 • **Dragon Ball 38**
2 • **Dragon Ball 37**
3 • **Neverland (Ranma 1/2) 43**
4 • **Sailor Moon 17**
5 • **Action (JoJo) 36**
6 • **Techno (Cyber Blue) 30**
7 • **Starlight (City Hunter) 49**
8 • **Kappa Magazine 52**
9 • **Young 29**
10 • **Storie di Kappa (Rough) 25**

MARZO

KAPPA MAGAZINE 57

17x24, 128 pp, b/n e col, lire 6.000

Questo mese vi aspetta un assaggio del **romanzo di Orange Road**, che fornisce un degno seguito al celebre **E' quasi magia Johnny!** E se questo non vi bastasse, ecco a voi il mega-dossier su **Ranma 1/2**! Per i fumetti, torna **Yuzo "3x3 Occhi" Takada** con lo spettrale **Genzo**, storia d'orrore e burattini! Tocca poi a **Oh, mia Dea!** risolvere una situazione critica che darà il via a drastici cambiamenti nella serie: Urd si sdoppia, originando una dea pura e un demone abissale! In **Assembler OX** assistiamo a uno scontro generazionale fra Nachi e suo padre, mentre in **Calm Breaker** nascono i primi sospetti che fra Misaki e Sayuri sia nato un rapporto... saffico!

STARLIGHT 54

12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

City Hunter: quando il fumetto supera il cartoon! Dopo aver partecipato a un matrimonio, Ryo e Kaori incontrano una bellissima sposina inseguita dalla Yakuza: in una provetta da laboratorio nascosta fra i suoi prosperosi seni sono imprigionate alcune vespe mutanti dal pungiglione mortale. Punto inavvertitamente, Ryo deve ricorrere a un antidoto dallo spiacevole effetto collaterale: l'impotenza!

NEVERLAND 52 e 53

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

In **Ranma 1/2** entra in scena Tsubasa Kurenai, ex compagna di classe di Ukyo. Fingendosi un uomo, quest'ultima ha attirato involontariamente le attenzioni di Tsubasa e per disilludere la ragazza è costretta a presentare Ranma come sua fidanzata. Per conquistare l'amata, Tsubasa decide così di affrontare il nostro eroe! Svelarle la vera identità di Ukyo non serve: Tsubasa ha sempre saputo il suo segreto e si è innamorata di lei *proprio* perché è una donna!

ACTION 41

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Lo scontro fra Jotaro e Dio Brando termina in un sanguinoso faccia a faccia; un duello impari che si svolge fra i fotogrammi del tempo, in cui Dio può agire per più di dieci secondi... e Jotaro per non più di un paio! E poi **inizia la QUARTA SERIE di JOJO**, dedicata al nipponico Josuke Higashikata! Quale misterioso potere si annida nel 1999, all'interno della città in cui lo strano studente vive?

JoJo © Araki/Shueisha Inc.

TECHNO 35

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Ushio accusa strani dolori nell'adoperare la lancia della bestia, e questo avviene sempre più di frequente. Con chi dovrà lottare una volta sconfitti la bella Hinowa Sekimori, il centauro Nagare Akiba e i mostri serventi della Maschera Bianca? La pazzia sta per cogliere il nostro eroe, in una delle più belle saghe a fumetti di **Ushio e Tora**.

MANGA STAR COMICS

Sailor Moon raddoppia!

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha

KAPPA MAGAZINE 58 - SAILOR MOON S

17x24, 128 pp, b/n e colore, lire 6.000

Segnate sul vostro calendario l'uscita di **Kappa Magazine 58** (il numero di **aprile**), perché se non prenotate in tempo la vostra copia (in edicola o in libreria), potreste ritrovarvi a bocca asciutta! La nostra rivista ammiraglia si appresta a sbancare al botteghino (o dovremmo forse dire 'chiosco'?) e a trionfare nella classifica delle vostre preferenze grazie a una miniserie in quattro puntate dedicata a **Sailor Moon**. Dopo aver conquistato i più giovani con l'omonimo mensile, vogliamo ora dimostrare che il manga di **Naoko Takeuchi** può entusiasmare anche un pubblico di ultraventenni: **è infatti in arrivo l'adattamento a fumetti del film di Sailor Moon S intitolato L'amante della principessa Kaguya**! Le nove guerriere Sailor dovranno vedersela con la perfida tiranna, intenzionata a trasformare la Terra in un inferno di ghiaccio e tenebre, in un capitolo delle loro avventure slegato dalla continuity del manga. Attraverso **Kappa**, inoltre, ci riapproprieremo dei nomi originali e terremo fede in tutto e per tutto all'edizione giapponese. Ma non è tutto: ad aprile vi gusterete anche un super-dossier dedicato alle macchine del tempo (**Time Bokan Series**), che rappresentano la più brillante produzione della mitica Tatsunoko!

MITICO 34

12x181, 128 pp, b/n, lire 3.300

Nuovo appuntamento con **Dr. Slump & Arale**! Akane si trasforma nella professoressa Yamabuki per sconvolgere il povero dottore; Arale decide di diventare una brava bambina e di riportare qualsiasi cosa trovi alla centrale di polizia, per poi misurarsi con un piccolo mostruoso Alien e con il paladino della giustizia, colui che ingerendo una prugna secca può diventare più veloce di un proiettile e più potente di una locomotiva... Suppaman!

YOUNG 34

11,5x17, 128 pp, b/n, lire 3.300

Nuova serie! E' tornata la simpatica e terribile **Lamù** di Rumiko Takahashi! Il mondo è in pericolo perché una razza aliena ha deciso di invaderlo e solo un essere umano può opporsi alle mire di conquista extraplanetarie: lo sfi... sventurato Ataru Moroboshi! Riuscirà il ragazzo a catturare la principessa Lamù e ad afferrarle i corni? Riuscirà Shinobu a strappare il suo ragazzo dalle grinfie dell'aliena? E' iniziato l'unico, vero Indipendence day!

DRAGON BALL 47 e 48

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Cell riesce inaspettatamente a ottenere il corpo perfetto assorbendo 17 e 18: spiazzando tutti i presenti, decide di organizzare un torneo per dimostrare al mondo la sua inaudita potenza. Il cosiddetto Cell Game ha così inizio, per la gioia di tutti i fan di **Dragon Ball**! E faremo anche la conoscenza di Mr. Satan!

KEN IL GUERRIERO 3

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Terza parte del viaggio del guerriero solitario dalle sette stelle: **Ken** non ha problemi nello sconfiggere eserciti di loschi energumeni, ma cosa potrà contro un avversario all'apparenza forte quanto lui? La strada è ancora lunga, specialmente ora che il nostro eroe ha il cuore ferito dalla morte di Julia...

SAILORMOON 22

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

Chibiusa è vittima di un sortilegio e si trasforma nella crudele Black Lady: in balìa del nemico circuisce così Marzio per ottenere il Cristallo d'Argento! Solo il potere di Sailor Pluto potrà forse salvare la vita ai nostri eroi... Questo mese **un poster in regalo**, uno speciale servizio sul serial TV **Primi baci** e tanti consigli su come colorare le vostre... Uova di Pasqua!

STORIE DI KAPPA 30

11,5x17, 160 pp, b/n, lire 5.000

Aimi deve salvare il povero Demo da un destino infausto: la Polizia Infernale vuole condannarlo a morte per aver interagito con gli umani e per aver consegnato a una di essi l'ombretto magico. Inseguita da Bright Honda, Aimi deve assumere l'identità di **Shadow Lady** per cercare le Pietre del Diavolo e riconsegnarle al mondo degli inferi, prima che la malvagità contenuta in esse esploda nel mondo! **Terzo e ultimo capitolo per Shadow Lady, miniserie di Masakazu "Video Girl Ai" Katsura!**

OTAKU 100%

E' il grande ritorno dei classici! Dopo **Goldrake** e **Actarus** del mese scorso, ecco a voi il **Maggiore Char Aznable** (o Shia Aznabul, se siete della vecchia guardia) direttamente dalle saghe gundamesche. Il bellimbusto chiede che venga trascritto il suo indirizzo per eventuali corrispondenti... Ué, non è che sei più interessato alle corrispondentesse? D'altra parte, si sa, il fascino della divisa... Be', se funziona, fammelo sapere, così inizio a indossarla anch'io! Ecco qua: **Max Zoccali, via Caserta 5, 10144 Torino**.

GAURRO

Non c'è niente da fare: **Calm Breaker** ha preso piede anche in Nipponia. E così iniziano a fioccare i primi giochini, pupazzetti e piccipocci. Eccolo lì, il peluche del **Mister Ball Nr 1**, il robo-palla delle industrie Kamata che appare anche in questo numero... Oh, a proposito, avete riconosciuto tutte le citazioni presenti nell'episodio di **Calm Breaker** di questo mese? No?! Vergogna! **K**

La nuova serie delle CLAMP. © CLAMP/Kodansha

Melanzane a ripetizione a tutti, gaùrrocefali italici! E schiuma da barba sulle pellicce delle vostre mamme! Alé, via! E così abbiamo fatto anche il nostro atto vandalico carnevalizio annuale! Che posso dirvi? Ah, ma certo! Il capodanno ha messo in moto la macchina produttiva nipponzola, soprattutto per quanto riguarda i fumetti. E così, in gennaio è uscito il primo numero dell'attesissima rivista "Amie", una di quelle macro riviste formato elenco telefonico che escono mensilmente (e a volte settimanalmente!) traboccanti di manga. La rivistelenka in questione punta tutto su due autrici e un gruppo di medesime che ormai sono note anche a tutti voi: la prima è Vanna Vinci (autrice di inquietanti storie come **L'altra parte** e **Doppio sogno**, ma anche di **Guarda che luna**, apparso sul kappaboyistico **Mondo Naif**) con la miniserie **Una casa a Venezia**; la seconda è Keiko Sakisaka, che avete avuto l'onore di conoscere in un vecchio **Storie di Kappa** intitolato **Oltre la porta** (su testi dei kappagaùrri) con un manga ambientato durante il secondo conflitto mondiale intitolato **1945**; il gruppo è invece quello delle CLAMP (in alto a sinistra, un'immagine promozionale del loro nuovo manga), ormai arcinote anche in Italia per il fanta-fantasy **Rayearth**... Come? Mi dicono dalla regia che questo mese **Young** pubblica in un volume monografico la parte finale di questa serie... Be', insomma, leggetevelo, che così mi lasciano lavorare in santa pace.

Santa? Ehm... meglio non scherzare su queste cose, ora... Il fatto è che la nuova redazione bolognese dei kappaquàccheri è infestata da un fantasma pianista, la cui ubicazione all'interno dell'edificio (indipendente) è evidentemente irrintracciabile: dopo le dieci di sera attacca con le sue sonate, e tutti fuggono. Per una volta nella mia vita non sto scherzando. Quasi quasi torno a scrivere la *Rubrikappa* a cavallo del mio zocco galleggiante sullo stagno, tanto fra poco inizierà il disgelo. Passiamo dagli spettri ai demoni, ragazzi, perché qui c'è davvero di che sudare zolfo! Quel trademark marchioregistrato di Go Nagai ne ha combinata un'altra delle sue! Non contento delle continue riedizioni che il Giappone dedica ai suoi arcinoti personaggi, ha deciso di farsi un remake da solo, e in chiave femminile: è nata così **Devilman Lady**, una megera popputa dall'aria poco raccomandabile che ripercorre le orme del predecessore maskulo. Un po' pelosetta, la signora, non trovate? Chi le consiglia una ceretta?

Io la consiglierei più che altro a quei beoti di adattatori italiani di **City Hunter**, che ce l'hanno messa tutta per fare scempio di una delle serie animate portanti nate negli anni Ottanta; la suddetta ceretta la consiglierei in parti intime e molto dolorose, dato che una roba del genere non si era mai vista... Ma come?! Trasformare un killer prezzolato in un detective?! E poi perché ancora questa fetenzia di cambiare i nomi ai personaggi?! Eccheccacchio! La co-protagonista si chiama Kaori! Kaori, capito?! Come quella del "piladelpia"! Lo sa anche mia nonna che Kaori è un nome, e non si spaventa quando lo sente! Aaaarg! Hanf hanf hanf... Pant pant... Ugh! Scusate, mi sono un po' agitato, ma quanno ce vo', ce vo'! Be', dato che siamo in tema di novità freschissime, ve ne sparo una appena uscita dal popò della gallina, dato che la scrivo così in anticipo che si avvererà quando leggerete questo numero di **Kappa Magazine**. Quel pazzoide di Tony Takezaki ha organizzato una gara fra tutti i personaggi della rivista "Afternoon" con la collaborazione dei loro autori, e

FOTO RICORDO

Tra una Tequila Bum Bum e un bicchiere di Sangria il mondo del fumetto ha brindato alla nascita delle Kappa Edizioni (con annessa Fotolito Fasertek) Non mancava davvero nessuno (o quasi) all'appello: quelle che seguono sono alcune delle Polaroid scattate durante il lungo party (intitolato per l'occasione 'Dal tramonto all'alba')...

così è nato un episodio apocalittico dal titolo **Dai Gassaku** (La grande collaborazione). Fra i 56 (sì, avete letto bene: cinquantasei!) autori che hanno preso parte alla storia di 50 pagine (più di un autore a tavola, quindi) troviamo nell'ordine: Kosuke Fujishima, Hiroyuki Utatane, Masamune Shirow, Masatsugu Iwase, Kenichi Sonoda, Kia Asamiya, Yukinobu Hoshino e Tadatoshi Mori, oltre allo stesso Tony Takezaki. E così, è possibile vedere un bell'incontro-scontro fra i personaggi di **Oh, mia Dea!**, **Seraphic Feather**, **Calm Breaker**, **Gun Smith Cats**, **Compiler**, **Assembler OX**, **Bug Patrol**, **Wahhaman**, **The Fishbone**, **Blue Planet** e decine di altri! *Dulcis in fundo*, la storia si conclude con una macrovignetta di ben due pagine in cui i 56 pazzoidi disegnano altrettante Belldandy... nel loro stile! Che mangorgia! Anzi, sapete che vi dico? Dato che i Kappasconvolti non mi hanno considerato nel loro referendum fumettizio di dicembre, mi autoreferenzio il mangarozzo in questione, e chiedo a chiunque sia interessato a leggerlo su queste pagine di mandare una cartolina con su scritto «DAI, KAPPA! DAI GASSAKU!», così che possa inserirmi senza problemi nella competizione.

Vi abbandono alle grinfie della vostra rivista preferita, ma con l'**Otakuiz** del mese: in quale serie animata apparivano mostri spaziali denominati "megalo beast"? Attenzione, però: questo è il nome originale, che per chissà quale motivo è stato traslitterato dagli adattatori italiani in un groviglio linguistico non indifferente. Come al solito, non indovinerete mai... Oh, be', questo non è vero: il cosiddetto 'impossibile' **Otakuiz** del robottone dei Sigue Sigue Sputnik ha ricevuto un bel po' di risposte... Allora significa che non sono l'unico vecchietto sdentato di **Kappa Magazine**, evidentemente! E per stavolta è davvero tutto! Patate lesse e brodini a evribadi!

Il giovanissimo Kappa

1) Ecco svelata l'identità segreta di **Max Brighel**, noto supereroe della Marvel nonché membro fondatore dei leggendari **Vendicatori**. Con lui, il clone mutante di **Daniele Brolli**, inviato alla festa dal brutale **Dream Master** per spiare i movimenti sospetti di alcuni disegnatori di casa nostra.

2) Reduce da una preziosa collaborazione con Vittorio Giardino e impegnato nel brillante **Samuel Sand**, **Gianni Barbieri** mostra i suoi lavori a **Davide Toffolo**, rockstar national-pop e autore 'sentimentale' tra i più amati (suoi sono infatti **Fregoli**, **Piera degli spiriti** e l'imminente **Animali**).

3) Un quartetto d'eccezione per la rinascita del fumetto italiano: **Daniele Brolli** (direttore della Phoenix), **Giovanni Mattioli** (sceneggiatore di **Piera degli spiriti**, tornerà presto in libreria sotto il marchio della Kappa Edizioni con il romanzo a fumetti **Animali**), **Vanna Vinci** (il prossimo ottobre uscirà il suo nuovo volume a fumetti per la Kappa Edizioni) e **Giovanna Anceschi** (responsabile, assieme a Stefano Ricci, della prestigiosa rivista "Mano").

4) Tre volti beati e gaudenti: il marvelliano **Marco M. Lupoi**, **Piero Ruggeri** e **Massimo Semerano** (attualmente al lavoro sulla nuova miniserie di **Mondo Naif**).

5) Otto Gabos abbraccia l'amica e collega **Francesca Ghermandi**. Il poetico autore cagliaritano è ora impegnato nel seguito de **I Camminatori**, che debutterà in **Mondo Naif 2**, e nell'adattamento dei testi del romanzo di **Orange Road**.

Top Ten

la classifica dei 10 anime piu' belli del 1996

In Giappone è ormai un'abitudine che le riviste d'animazione pubblichino sfiziose 'top ten' a misura di anime fan. Certo, lì ogni spettatore può godere dei cartoni animati in tempo reale, ma questo non è sufficiente a fermare la nostra redazione. Ecco quindi una particolare classifica stilata dai **Kappa boys** in base ai loro gusti, ma anche al successo riscosso dai vari titoli in patria. A rappresentare il 1996 sono stati scelti dieci dei tantissimi cartoon prodotti, e per questo la selezione non è stata affatto semplice. Come accade in ogni votazione che si rispetti, sono subentrati titoli a sorpresa che hanno stravolto la classifica, allontanando da queste pagine tanti famosi serial (**The Slayers**, per esempio, si è dovuto accontentare di un infelice undicesimo posto). Per ogni serie troverete il titolo originale, la traduzione e un breve riassunto. Per permettervi di sapere quali voti ha ricevuto ciascuna serie, abbiamo poi escogitato un coloratissimo sistema: il pallino blu corrisponde ad **Andrea Baricordi**, il rosso a **Massimiliano De Giovanni**, il verde ad **Andrea Pietroni** e il rosa a **Barbara Rossi**. Quante di queste produzioni animate sbarcheranno nel nostro paese? E' difficile dirlo. Per ora vi auguriamo una buona lettura, sperando che la scorpacciata di novità vi sia gradita. Siete inoltre invitati a indicarci una vostra contro-classifica: la pubblicheremo con piacere nell'angolo della posta!

Kappa boys

1 SHINSEIKI EVANGELION (EVANGELION, NUOVA GENESI)

Gli alieni amorfi chiamati Angel sferrano il loro attacco alla Terra, ma in assoluto segreto l'organizzazione Nerv - comandata dal dottor Gendo Ikari - si prepara all'offensiva: per contrastare i pericolosi alieni è infatti pronto il progetto Evangelion. La serie ha inizio mentre è in atto l'ennesimo attacco degli Angel. Il quattordicenne Shinji, figlio di Gendo, giunge intanto a Tokyo 3, e dopo varie peripezie arriva alla sede della Nerv, dove il padre lo accoglie con distacco e freddezza. Il ragazzo si troverà coinvolto nel progetto Evangelion con il ruolo di primo pilota dell'unità robotica Eva-01. La Gainax (casa produttrice conosciuta anche per **Nadia** e **Top o Nerae!**) con questa serie ha fatto sicuramente centro ed **Evangelion** rimarrà negli annali come la serie più innovativa e ricca di pathos degli ultimi anni. Si merita così un bel primo posto.

BISHOJOSENSHI SAILORMOON SAILORSTARS

Dopo la deludente quarta serie (**Sailor Moon Super S**, in Italia **Sailor Moon e il mistero dei sogni**), l'eroina vestita alla marinaretta torna alla grande con questa quinta serie, che vede anche il ritorno delle altre guerriere - che nella precedente serie erano assenti - il tutto condito da un pizzico di malizia. Dopo essere rimasta imprigionata nello specchio alla fine della scorsa serie, la regina Nehellenia fa qui il suo ritorno per il contrattacco finale, risvegliata da una misteriosa entità. Come abbiamo già detto, in questa nuova serie tornano Sailor Pluto, Neptune, Uranus e Saturn, e Sailor Moon ottiene una nuova trasformazione (Eternal Sailor Moon) grazie all'unione dei poteri di tutte le guerriere. Una volta sconfitta Nehellenia, fa la sua comparsa il nuovo nemico Shadow Galactica guidato dalla regina Sailor Galaxia. Con la venuta del nuovo nemico, fanno la loro comparsa altre tre misteriose guerriere: le Sailor Star Lights (Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker e Sailor Star Healer), che altri non sono che i Tree Lights, un terzetto di giovani cantanti.

TENKU NO ESKAFLOWNE

(ESKAFLOWNE DEL CIELO)

Con questa serie si entra in un nuovo mondo del fantasy condito con robot giganti e magia, il tutto orchestrato da abilissimi autori quali Shoji Kawamori (**Gundam 0083** e **Macross**) al mecha design, mentre al character design troviamo Nobuteru Yuki (**Lodoss to Senki** e **X**). A Gaea, un mondo parallelo al nostro, è in corso una guerra perpetrata dall'impero di Zaibach contro le altre regioni del pianeta. Hitomi Kanzaki è la giovane protagonista della storia che vive nel nostro mondo, ma un giorno viene trasportata su Gaea grazie a una strana luce. Qui giunta, scopre che il giovane in armatura che aveva visto e aiutato in sogno altri non è che il principe Van Fannell del regno di Fannelia. In seguito alla distruzione del suo regno, al giovane principe e a Hitomi non resta che combattere contro il malvagio impero grazie al potente robot Escaflowne e all'aiuto del cavaliere Allen Chezar e del suo robot Cherazade provenienti da Astoria, un pase vicino alla distrutta Fannelia. Un terzo posto a sorpresa, ma meritato.

4

HAMELUN NO VIOLIN HIKI (HAMELUN IL VIOLONCELLISTA)

In un'epoca non ben precisata, tra il medioevo fantastico e il XIX secolo, si muove in un clima da 'fratelli Grimm' il guerriero violoncellista Hamel, sempre in cerca d'avventura. Un vero e proprio mercenario che combatte però con le note: la sua musica è infatti così pura e armoniosa da intenerire l'animo dei più crudeli mostri erranti, che si commuovono cadendo ai suoi piedi senza opporre la minima resistenza. Hamel vaga da un villaggio all'altro per proteggere i più deboli, ma i suoi fini sono tutt'altro che umanitari: a ogni buona azione, infatti, segue sempre un'ingente fattura! Una serie divertente, ma anche d'azione, che si arricchisce continuamente di nuovi protagonisti come la vivace Flute, che lo segue in ogni viaggio, e Raiel il pianista, in cui si imbatte una volta raggiunta la cittadina Malcart. Ideata nel 1991 da Michiaki Watanabe per il mondo dei manga, la serie non gode di immediata popolarità, e si deve attendere il 1996 per un suo passaggio all'animazione. Il risultato è comunque ottimo, e **Hamelun no Violin Hiki** conquista meritatamente il quarto posto in questa classifica di **Kappa Magazine**.

5

DRAGON BALL GT

Prodotta per il solo mercato televisivo dopo la conclusione del celebre manga, la serie di Akira Toriyama è ancora una volta incentrata sulla ricerca delle sette sfere del drago. Brillante e di piacevole visione, non è abbastanza originale da guadagnarsi le prime posizioni. Goku è tornato infatti bambino a causa di un desiderio espresso involontariamente da Pilaf, e se rimarrà in queste condizioni per più di un anno, non potrà più riacquistare un corpo adulto: cosa fare ora che le sfere sono tornate semplici sassi? La risposta è da ricercarsi nello spazio profondo, dove potrebbero esistere altre sfere come quelle presenti su Namecc. Una volta ultimata una tecnologica astronave, Goku partirà per nuove avventure assieme a Trunks (presidente annoiato della Capsule Corporation) e a Pan (figlia di Gohan), imbarcatasi clandestinamente contro i voleri della nonna Chichi.

TAIHO SHICHAUZO
(SEI IN ARRESTO)

Dopo aver raggiunto il successo grazie al brillante manga e ad alcuni riusciti OAV, la serie Kosuke "Oh, mia dea!" Fujishima approda finalmente anche in televisione, guadagnandosi un buon sesto posto. Protagoniste della storia sono Miyuki Kobayakawa e Natsumi Tsujimoto, due intrepide poliziotte del dipartimento di Tokyo che non si tirano indietro di fronte al peggior criminale. La prima è la mente del gruppo: romantica e all'apparenza ingenua, vede in un collega poliziotto il suo principe azzurro. La seconda è invece il braccio: impulsiva e dalla forza straordinaria è spesso causa di danni irreparabili a chi la circonda. Nonostante alcune differenze caratteriali, le due diventano amiche inseparabili: i loro inseguimenti sono già entrati nella leggenda!

BAKURETSU HUNTER (I CACCIATORI ESPLOSIVI)

Nel continente chiamato Spurner, situato in un mondo immaginario, la magia è cosa di tutti i giorni. Un gruppo di maghi provenienti da lontano semina il terrore tra la gente, ma la luce della giustizia brilla ancora sui deboli e gli indifesi grazie a un gruppo di coraggiosi meglio noto come Sorcerer Hunters. La serie animata racconta le gesta di Carrot Glaces, Maron Glaces, Tira misu, Chocolat Misu e Gateau Moka, quattro valorosi Sorcerer Hunters che si battono per il bene di tutti con ogni mezzo. Già dai nomi dei protagonisti si può capire come la storia non sia poi così seria: la demenzialità è infatti alla base delle vicende, e i nostri eroi ne combinano davvero di tutti i colori, basti pensare al cambio di personalità di cui rimangono vittima. Carrot si trasforma in una bestia pelosa, cornuta e senza alcun autocontrollo; le sorelle Tira e Chocolat diventano spietate guerriere dal look sadomaso, da pudiche che erano, con tanto di fruste (Tira è l'unica in grado di fermare Carrot quando perde il controllo della sua trasformazione), Maron (fratello di Carrot) si trasforma in una furia ogni qual volta il fratello venga ferito, mentre Gateau va così fiero della sua muscolatura che non perde occasione per mostrasi a tutti.

KIDOOSHINSEIKI GUNDAM X
(GUNDAM X, LE TRUPPE MOBILI DEL NUOVO SECOLO)

Nuovo capitolo della 'space opera' più famosa e osannata di tutti i tempi, rinata a tutti gli effetti grazie a un ottimo character design e nuovi robot. Garod Ran è il pilota del Gundam X (chiamato così per via di un sistema di pannelli solari posti sulla schiena di cui è dotato, che una volta spiegati formano una X): anche lui, come il suo predecessore Amuro Rei (chi non lo ricorda scagli la prima pietra), diventa pilota per caso, mentre cerca di salvare la giovane Tifa Adeel. Assieme a Garod entrano a far parte del gruppo anche Wits Sur e Loaby Roy, rispettivamente alla guida del Gundam Air Master e del Gundam Leopardo.

GOKINJO MONOGATARI
(LE AVVENTURE DEL VICINATO)

Sono finiti i tempi degli shojo manga strappalacrime, in mano a orfanelle dal fato avverso: Ai Yazawa sposta l'azione ai giorni nostri e firma un manga dallo stile di disegno assolutamente originale, subito trasposto in una serie TV. Tsutomu Yamaguchi è corteggiatissimo dalle ragazze, e questo fa ingelosire Mikako Koda, sua amica d'infanzia. I due si conoscono da troppo tempo perché possa nascere una storia d'amore, ma a Mikako la cosa non dispiacerebbe affatto. Una possibile coppia si trasforma in un perfetto quadrilatero grazie all'arrivo di Yusuke Tashiro e Mariko Nakasu.

VS KNIGHT LAMUNE & 40 KAEN

Cosa vi accadrebbe se acquistando un videogioco veniste trasportati in un mondo popolato da strane creature? Diventereste probabilmente il loro difensore! Lamunade Baba piomba nel mondo Kirakira, nell'universo Dokidoki, e lì affronta Don Genosay entrando a far parte dei Lamunes, un gruppo di guerrieri nei quali anni prima militava anche il padre (protagonista della serie precedente **NG Knight Lamune & 40**, del 1990). Alla guida del robot Kaiserfire, Lamunade sventerà i piani del malvagio Genosay aiutato dalle graziose Cacao e Pafe e da guerrieri come Da Cider e Reska. La serie, all'apparenza seriosa, è invece una delle più comiche mai trasmesse in Giappone, ed è stata acclamata da tutte le fasce di età di spettatori.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CNQUANTASEI

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTASEI

Lacrime al bowling - "Namida no Bowling"
da Assembler OX vol. 4 - 1995
Karaoke friend - "Karaoke friend"
da Aa! Megamisama vol. 10 - 1994
Le Olimpiadi dei Robot - "Shito Gekito Daiundokai"
da Calm Breaker vol. 2 - 1996
L'ambizione del Circolo Ninja - "Ninja Kenkyukai no Yabo"
da Who is Fo!? vol. 1 - 1995
COPERTINA: Belldandy, angelica ed eterea © Fujishima/Kodansha
BOX: Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi/Shueisha

A SCUOLA DI GIORNALISMO

E' una vergogna. Non riusciamo a capacitarci di come possa ancora esistere un giornalismo selvaggio, incompetente e fracassone, in balia continua di luoghi comuni e frasi fatte. Una scrittura che ammicca a un bigottismo di media borghesia, mediato però dai clamori tipici di una rivista scandalistica. Quando è "La Repubblica" a pubblicare questo genere di interventi, poi, alla rabbia si unisce una profonda tristezza, nonché il dubbio che non sempre un redattore assolva nel migliore dei modi al delicato compito di verificare i pezzi che manda in stampa. E così un'intera pagina del nazionale (la numero nove, del 22 gennaio scorso) associa con grande fermezza un manga ai "killer del cavalcavia". «Gare di karate ispirate a un fumetto giapponese. E Paolo Bertocco vinceva sempre» è l'occhiello che anticipa un titolo che non lascia repliche: «Giocavano in piazza a Ken il guerriero». Forse troppa retorica rende questo editoriale partigiano, ma la rabbia che proviamo in questi giorni è troppa per essere rinchiusa in poche righe. Fabrizio Ravelli, che firma l'arringa, non ha nemmeno fatto lo sforzo di leggere il nostro mensile. Avrebbe altrimenti scoperto che il manga è pubblicato dalle Edizioni Star Comics e non dalla Kappa Srl, come da lui indicato, e che il primo numero è uscito in gennaio, quando le otto 'teste vuote' avevano già compiuto il loro barbaro gesto; e soprattutto avrebbe scoperto che si tratta di un fumetto d'azione epico, ambientato in una Terra post-olocausto ispirata al film *Mad Max*, un mondo in cui non esistono né autostrade, né cavalcavia, e in cui si viaggia prevalentemente a piedi da un deserto all'altro. Magari leggendo il primo numero si sarebbe anche accorto che **Ken il guerriero** non è un «fumetto giapponese di terza categoria», ma questo è un problema assolutamente marginale. Ogni critica è legittima in un paese dove regna ancora la libertà di stampa, ma cercare un capro espiatorio per giustificare seri problemi sociali (o mentali) è a dir poco criminale. Per dovere di cronaca riportiamo il brano che ci coinvolge direttamente: «Sulla piazza di Tortona il branco imitava le gesta di Ken il guerriero. Ken è il protagonista di un fumetto giapponese (un 'manga' che in lingua nipponica significa 'immagini in movimento') pieno di ammazzamenti e squartamenti più o meno tecnologi. Edito da Kappa Srl è tradotto in italiano ma si legge da destra a sinistra». Ravelli ha letto evidentemente la paginetta che spiega ai lettori Star come seguire la lettura 'alla giapponese' e sfoggia una finta cultura enciclopedica. Peccato che "La Repubblica" non sia il settimanale di enigmistica più diffuso e imitato del nostro paese. A corredo di tante inutili parole, una fotografia che ritrae la stanza di Roberto Siringo, uno degli imputati. Una locandina del *Dylan Dog Horror Fest*, manifesti di *Star Trek*, una sciarpa del Milan e tanti, tantissimi poster. La ricerca di un colpevole è forse da ricercarsi in ognuna di queste 'icone sacre'? Invitiamo l'illustre giornalista a un'analisi critica più stimolante e articolata, perché ridursi a evidenziare una presunta mancanza di valori dei giovani in questa fine millennio è assolutamente anacronistico. Abbiamo già scritto una lettera al quotidiano fondato da Eugenio Scalfari per chiedere una rettifica e per diffidarli dal pubblicare altre notizie tendenziose. Invitiamo il nostro pubblico a fare altrettanto, perché il fumetto, il cinema e la musica non vengano più strumentalizzati in questo modo. Per il momento attendiamo di conoscere gli sviluppi del caso, visto che il nome di **Ken** è già rimbalzato anche in televisione nel nuovo programma di Michele Santoro. E soprattutto attendiamo indagini serie, che facciano luce su coloro che si sono trasformati in assassini capaci di gesti del genere: quando disadattati di questo tipo agiscono, non sono certo istigati da un personaggio dei fumetti, ma da problemi che derivano molto più probabilmente dalla famiglia o dalle compagnie frequentate.

Kappa boys

«Nessuna menzogna giunge a invecchiare nel tempo.»

Sofocle

K56-A
Mi ero ripromesso di scrivervi e lo faccio ora, dopo lo stimolante editoriale del numero di ottobre. Anche se l'argomento mi sta particolarmente a cuore, cercherò di non dilungarmi troppo. Partiamo dalla Star, che è una casa editrice e che quindi ha lo scopo di fare soldi: è ovvio che il signor Bovini preferisca che pubblichiate Naoko Takeuchi e Akira Toriyama piuttosto di Monkey Punch, Shotaro Ishimori, Osamu Tezuka e Mitsuru Adachi. Il suo comportamento è razionale e comprensibile, specie ora che siete gli unici a reggere la baracca. Quelli da analizzare sono i fan. Che fine hanno fatto quelli che chiedevano **City Hunter**? Ma è ovvio: non ci sono più! Hanno ceduto il passo a una nuova generazione che voi avete contribuito a creare: una generazione cresciuta con **Sailor Moon** e **Dragon Ball** che non vi conosce, e che non ha assistito alle nostre lotte disperate contro la pirateria, le censure e l'ignoranza della gente. Se qualcuno è rimasto, vi segue in silenzio come faccio io, senza raccogliere gli ottimi spunti di discussione di **Punto a Kappa** (il dibattito con Lodi, la presunta crisi degli anime in Giappone e - di riflesso - in Italia), che abbandonati cadono nel vuoto. Ho scritto «che voi avete contribuito a creare» in quanto mi riferisco a **Sailor Moon** (che nella più poetica delle ipotesi si giustifica come prodotto per piccini), **Game Over** (che ancora non conosco, ma...) e il manga di **Street Fighter II** (pubblicato sulla collana che dovrebbe ospitare il meglio del fumetto d'autore giapponese). A questo punto potreste obiettare: «Guarda che noi in redazione sbaviamo per **Dragon Ball**, adoriamo **Sailor Moon** e facevamo la corte a **SF2** da secoli»... Permettetemi almeno il beneficio del dubbio. Andrea Pietroni, è inutile nascondersi sotto un cappellino di **Fatal Fury** alle fiere: dai vostri editoriali si capisce lontano un miglio che quello che pubblicate non vi piace! Vi seguo da "Mangazine" versione fanzine e mi sono documentato: certo, può darsi che io sia uno stupido e non vi abbia capito sin dall'inizio, ma preferisco pensare che abbiate fatto buon viso a cattiva sorte. Pur di pubblicare il leggendario **Rough** vi siete 'ridotti' a pubblicare fumetti a volte persino ignobili. Ho sempre pensato che la strategia fosse quella di vendere tanta cacca per ammortizzare i costi di un albo che venderà 500 copie, ma a cui tenete veramente. Il passaggio fanzine-fumetto nicchia-grande industria ha portato vantaggi notevoli a tutti i fan: quando vedo iniziative come **Oltre la porta**, i manga non ribaltati, i concorsi di **Kappa**, le feste al Teatro Tivoli, le notizie fresche e il numero 4 di **Gon** mi scende una lacrimuccia e penso a come siamo arrivati lontano. Per tutto questo, però, paghiamo. Paghiamo con l'opera omnia di Katsura (si salva solo **Video Girl Ai**), con quella di Asamiya (l'unico prodotto decente è **Compiler**), ma soprattutto con la qualità della nostra rivista preferita, ossia **Kappa Magazine**. E' ormai evidente che gestire un impero vi allontana sempre più dalla creazione di **Kappa**, di cui curate la posta e l'editoriale: la carta costa, la rivista è più smilza e i fumetti lasciano il posto per appena uno o due dossier, redatti da quei due loschi figuri che rispondono al nome di Nicola Bartolini Carrassi e Paolo Gattone. Il primo ha trasformato **Kappa** da organo di denuncia a opuscolo informativo dei programmi Mediaset (che tra l'altro vi sputtana non trasmettendo **Technoman**, **Dragon Ball** e **City Hunter**), mentre il secondo realizza articoli completamente privi di senso critico, elogia e apprezza tutto, ed è a capo di "Lodoss", una fanzine che, oltre a presentare articoli col medesimo difetto, continua a rimpiangere i bei vecchi tempi di Granata (quando i treni arrivavano in orario...) e a sputare sul vostro operato. Insomma, io compro **Kappa** perché apprezzo l'operato dei Kappa boys, ma voi sulla rivista manco ci siete! Gli ultimi due numeri mi sono piaciuti abbastanza: non apprezzo particolarmente le CLAMP, ma il dossier era fatto bene, era fatto da voi. Questo numero di ottobre (scarno, per la verità) chiede elemosina perché **Starlight** non chiuda (perché non avete iniziato con **Cat's Eye**, poi...). Non riuscite a mantenere **City Hunter** nonostante le ristampe di **Ken**, **Dragon Ball** e **Ranma 1/2**? Devo dedurne che:
1) I fan della vecchia guardia se ne stanno a casa a contattare chi possa procurargli i film di Miyazaki.
2) I fan si sono adeguati ai gusti della nuova generazione e non sono più interessati a shojo, Hojo, classici, Tezuka e palle varie...
Be', qualcosa da ridire? Forse queste considerazioni sono talmente ovvie che avrei fatto meglio a spendere diversamente il mio tempo. Sarà, ma ho bisogno di sentirmelo dire chiaro e tondo, così prenderò una decisione definitiva su come comportarmi con voi: se difendervi quando i miei (pochi) amici vi sfottono, lasciarvi in modo dignitoso in quanto i nostri gusti non collimano, oppure continuare a seguirvi fiducioso. E poi, ragazzi, prendete una decisione anche voi: questa situazione è insostenibile! [...] Che segue a pagina 52

CLASSIFICA novembre 1996 KAPPA 53

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	7,9
Calm Breaker	7,4
Assembler 0X	7
Changing Fo	6,8

Redazionali (voti)

Kappa Vox	7,5
Dossier Yu Yu Hakusho	7,3
Editoriale	7,1
Karaoke Orange Road	6,7

Copertina (voto)

Changing Fo	7,3

Il meglio di Kappa
1) Oh, mia Dea!
2) Dossier Yu Yu Hakusho
3) Changing Fo

Il peggio di Kappa
1) Karaoke Orange Road
2) Nulla
3) Changing Fo

Cosa manca?
1) Nulla
2) Più articoli
3) Classici

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
KARAOKE FRIEND

TRASPORTI DI ISE
STAZIONE DI NAKANOSHIMA
TERME DI ITO

E' STATA DAVVERO UNA BELLA FORTUNA AVER VINTO QUEL VIAGGIO ALLE TERME!

BERRO UN MARE DI SAKE!

COSA SONO LE TERME?

IN FONDO SEI PIU' FORTUNATO DI QUANTO SEMBRI, KEIICHI...

SECONDO ME NON E' STATO LUI A VINCERLO...

UH...
IO NON HO PARTECIPATO AD ALCUN CONCORSO...

...
...

ORMAI NON POSSIAMO PIU' TORNARE A CASA!
AH AH AH! BE', NON IMPORTA!
AH...

EH EH EH...
FORSE E' STATA MEGUMI AD AVER FATTO DOMANDA PER NOI!
L'INVITO E' STATO SPEDITO A NOME DI MORI-SATO, NO?
MI CHIEDO SE SIA VERA-MENTE COSI'...
OH, FA LO STES-SO!
SE FOSSE UNO SBA-GLIO... ALLORA LA VINCITA SAREBBE DI QUALCUN ALTRO...
Albergo DaiKoKuya

CRIBBIO... AVERGLI FATTO VINCERE IL BIGLIETTO PER LE TERME HA ABBASSATO MOSTRUOSAMENTE IL MIO GRADO DI RICCHEZZA!
BAH... BASTERÀ RENDERLI INFELICI, COSÌ RIACQUISTERÒ UN ALTO GRADO DI RICCHEZZA!
Albergo DaiKoKuya
CHE RAZZA D'INGENUI!
EHI, KEIICHI! DAMMI CENTO YEN!
ECCO IL TUO TÈ...

A COSA TI SERVONO?
C'È LA TV A GETTONE.
SENZA SOLDI NON POSSIAMO VEDERLA!
1 ORA - 100 YEN
INSERIRE LENTAMENTE
ASCOLTAMI BENE, URD!
QUI SIAMO ALLE TERME...
QUESTO LO SO BENISSIMO!
... E ALLE TERME SI FA IL BAGNO TERMALE ALL'APERTO!
LONTANI DAL CAOS DELLA CITTÀ, CI SI PUÒ RILASSARE GODENDOSI UN BEL PAESAGGIO RESPIRANDO ARIA PURA E LIMPIDA...
... E ASCOLTANDO IL SOAVE RUMORE DELLA SORGENTE TERMALE, IN GRADO DI PURIFICARE L'ANIMA... E TRA I VAPORI CHE SI ALZANO LENTAMENTE...

T-TRA I VAPORI...

OOOH

GLOM

STA SOLO CERCANDO DI RISPARMIARE!

KEIICHI, SEI ANORMALE!

CHIEDO SCUSA, SIGNORI... NON VI AVEVO AVVERTITO...

NEL NOSTRO ALBERGO SERVIAMO DEL SAKE' DURANTE IL BAGNO ALL'APERTO!

FORZA, KEIICHI! COSA STIAMO ASPETTANDO?! AL BAGNO TERMALE!
AH... ASPETTA, URD!
HUH...
E' FATTA!
女
男
DONNE
UOMINI
POVERO KEIICHI...
MI DISPIACE...
E PERCHE' DOVREBBE DISPIACERTI?!

SPLASH

NIENTE MALE!

ANCHE IL SAKE` E` BUONO!

SEM-PRE A SENTEN-ZIARE...

RIPENSANDOCI BENE, E' DA TANTO CHE NON FACEVAMO IL BAGNO TUTTE E TRE INSIEME...

VEDIAMO...
E' VERO... CHISSÀ SE A SKULD SONO FINALMENTE CRESCIUTE LE TETTE!
GASP!

SPLASH
NON PROVARCI NEMMENO, BRUTTA STUPIDA!
AAH! PIANTALA!

AH AH AH AH!
E INVECE SÌ! VEDIAMO COME SEI MESSA!
NOO!

AAAH! SMETTILAAA!
EHI! QUI NON C'È QUASI NIENTE!
CHE DIAVOLO STANNO FACENDO, QUELLE...?

UH...

AAAAAAH!
OH?
KEIICHI!
CHE TI E` SUCCES-SO?!
AH!
MA E` MARLLER!
AH!
OH!
KEIICHI! MARLLER TI HA FATTO QUALCOSA?
N-NO... E` SOLO QUESTO CHE...

CAMERA DEI CRISANTEMI

...ED EVITERETE CON CURA...

...QUALSIASI TIPO DI CONTRASTO!

SE MANCHERETE A QUESTA PROMESSA...

C-CO-SA...?

SÌ!

AVETE CAPITO?

A-HA!

SÌ...

RIPENSANDOCI BENE... PRIMA HAI PARLATO AL PLURALE... CHI C'E' CON TE?

C-COSA? HO DETTO COSÌ? STRANO...

SIGNORI, LA CENA E' PRONTA!

POTETE VENIRE ALLA SALA DEI BANCHETTI!

ARRIVIAMO SUBITO!

AAAH AH AH AH!
SIGNORA! MI PORTA DELL'ALTRO SAKÈ?
ANCHE PER ME!

IO VOGLIO UN GELATO!
IO POTREI AVERE UN TÈ?
QUI SONO TUTTE SU DI GIRI... COME MAI?

CHE STRANI CLIENTI...
DAI, KEIICHI! BEVI QUALCOSA!
ERA DA TANTO TEMPO CHE NON BEVEVAMO INSIEME...

SÌ...
MA... ALLORA UNA VOLTA ERANO AMICHE?
PRIMA DI INIZIARE QUESTO LAVORO, LO FACEVAMO SPESSO...
...E FORSE LO SONO TUTTORA...
A PROPOSITO...
GIÀ... ERA STATA LA VENDETTA PER IL VELENO CHE AVEVI MESSO NEL MIO!
RICORDI QUANDO MI METTESTI UN INSETTO NEL SAKÈ?

* UNA SPECIE DI BALSAMINA MOLTO POTENTE, CHE ESPLODENDO SPARGE I SEMI.

MA SEMBRA CHE MARLLER SIA UN PO' STANCA...
SAI...
ESISTONO VARIE FORME D'AMICIZIA E D'AMORE...
SERVIZIO DEMONIACO ALLA MARLLER!

AAH!

AH AH AH AH AH!

SET COUNT 3-0!

IL MATCH È DI MARLLER!

È IMPOSSIBILE BATTERMI A PING PONG!

FLAP FLAP

MALEDIZIONE!

OGNI VOLTA CHE SONO VENUTA QUI DOPO I NOSTRI SCONTRI, MI SONO ALLENATA BEN BENE!

NON SE. NEMMENO RIUSCITA A SUPERARE IL PRIMO SCHERMO...
IO POTREI TIRAR DI LUNGO PER TUTTA LA NOTTE!
SGRUNT!
ACCIDENTI!
GAME OVER
THUMP
S-SE SOLO TU NON FOSSI APPARTENUTA ALLA STIRPE DIVINA...
E IO A QUELLA DEMONIACA...
...AVREMMO POTUTO VIVERE **MILLE** GIORNI COME QUESTI...
TI SBAGLI, MARLLER...
SE ABBIAMO POTUTO CONOSCERCI...
E` PROPRIO PERCHE` TU SEI UN DEMONE E IO UNA DEA...

MA ALLORA... URD È CONSAPEVOLE DEL FATTO CHE L'ALTRA METÀ DEL SUO SANGUE È DELLA STIRPE DEMONIACA... TUTTAVIA, FA PARTE DELLA STIRPE DIVINA...

UH...

DUNQUE... COSA VORRESTI FARE? ORA SIAMO UNO PARI!

NON POSSO PERMETTERMI DI **PAREGGIARE** CON UN DEMONE...

FARÒ SÌ CHE LA PROSSIMA VOLTA SIA QUELLA **DECISIVA!**

TUM DUBIDIDUM...

PARA PARA PAAA...

PIU' CALDO DEL SOLE, PIU' DELL'UNIVERSO...

...IL SOLE DEL MATTINO SORGE ALL'ORIZZONTE...

DAAAAAN

UNA SFIDA DI KARAOKE TRA UN DEMONE E UNA DEA...

FORSE STO ASSISTENDO A UNO SPETTACOLO VERAMENTE INSOLITO...

BRAVE! CLAP CLAP CLAP

VI PRESENTO SWITCH...

...LA GIURIA AUTOMATICA DI SKULD!

GRAZIE

CHI HA PORTATO VIA GLI SCHERMI DEI VIDEOGIOCHI?!

VOTAZIONE!

SIAMO PARI!
STO-NATA!
IO CORRO, SFIDANDO IL TEMPO...
AH, SÌ? ALLORA FARÒ SUL SERIO!
...ANCHE CONTRO LE FIAMME DELL'INFERNO!
NON CI SI PUÒ FIDARE DI UNA MACCHINA!
È GUASTA!
BOOM
63
63

HIGHWAY STAR - ROGER GLOVER, IAN PAICE, RITCHIE BLACKMORE, JOHN LOAD IAN GILLAN (C) HEC MUSIC LTD.

CRABOOM
INFERNO DELLE FIAMME ESPLOSIVE!
LO SAPEVO! SEI SOLO UNA STUPIDA DEA!
FULMINI, A ME!
NON POSSO TRATTENERMI!

HANE..
HANE..
HANE..

AVETE MANCATO ALLA PROMES-SA...
GULP!

ORA_
...SARETE PUNITE!

Amiche...
Datevi la mano...
Amiche...
Non lottate invano...
AH...
EHM...

Ami-che...
Canta-te del sen-timento piu' puro e sa-no...
AAAH! N-NON RIE-SCO....
...A CON-TROL-LARMI!
WHUP
8 TRACK
SHARP
TA DA DA DA DAM
DAAAN

CIAO, AMICO, CIAO CIAO CIAO!

CHE DIAVOLO MI FAI FARE!?

SE LO DICI CON SPERANZA VUOLE DIRE FRATELLANZA, DIMMI CIAO!

CIAO, AMICO! CIAO CIAO CIAO!

OOH!

FORZA!

SE NON AVESSERO OPPOSTO RESISTENZA, NON AVREBBERO CONSUMATO TUTTE LE ENERGIE...

MARLLER... IO...
DATA LA MIA POSIZIONE, NON POSSO INCORAGGIARTI...

MA... SU CON L'ANIMO!

SLAM
UH!

SU CON L'ANI-MO...

SE LO DICI CON SPERANZA VUO-LE DIRE FRATEL-LANZA, DIMMI CIAO!

VI RINGRAZIO DI CUORE!
CHISSÀ QUANDO POTREMO BERE DI NUOVO INSIEME, MARLLER?
URD! E' ARRIVATO L'AUTOBUS!
STAZIONE DI NAKANOSHIM
TERME DI ITO
FUSH

OH, MIA DEA! - CONTINUA

segue da pagina 16

senso ha infarcire **Kappa** di dossier e manga commerciali per tenerla in vita se poi il risultato snatura completamente l'essenza della rivista? Se non mi sono bevuto del tutto il cervello e voi siete come vi ho sempre immaginato, farete la scelta giusta (a meno che il cervello non ve lo siate bevuto voi...). Per sempre vostro fan, **Carlo Savorelli, Firenze**

I tempi stanno proprio cambiando. Mentre rispondo a questa tua lettera è la vigilia dell'Epifania, sono sveglio nonostante siano le due di notte e sto guardando in televisione il cartone animato di Leda. **La cosa strana è che non ho inserito una cassetta nel videoregistratore, ma sono sintonizzato su un'emittente locale (Antenna 1) evidentemente alla ricerca di Japan-fan insonni. Un'ora insolita per lavorare alla posta di** Kappa, **lo riconosco, ma le tue parole ci hanno spinto a una profonda auto-analisi, che ha evidentemente ancora qualche strascico nel sottoscritto. Sei riuscito a sintetizzare in due sole pagine i tuoi sentimenti senza essere né partigiano, né ostile, e questo oggi è una gran virtù. Per contro, cercherò di frenare la mia impulsività per spiegare a te (e a molti altri vecchi fan 'silenziosi') cosa penso di questa situazione, lasciando volutamente fuori dal discorso il nostro editore, che da Perugia non ci ha mai imposto nessun titolo o autore. Leggendo ciò che scrivi, mi ha colpito un particolare non certo secondario. E' indubbio che nell'ultimo anno il fumetto giapponese abbia goduto di un naturale ricambio generazionale, ma i titoli che hanno attirato nuovi e preziosi lettori sono tutt'altro che 'marchette'. Ho trascorso la fine degli anni Ottanta a collezionare i fumetti di Rumiko Takahashi e Akira Toriyama, a cercare riviste d'animazione che presentassero articoli sui loro serial, a convincere i miei corrispondenti giapponesi a non mandarmi al diavolo. Già allora eravamo in quattro - anche se ben lungi dal chiamarci Kappa boys -, e i nostri piccoli tesori (passati e ripassati in vecchie fotocopiatrici) hanno costituito le basi di una fanzine quando in Italia si ignorava addirittura l'esistenza dei manga. Oggi quei fumetti li pubblichiamo per la Star Comics, e ti assicuro che non costituiscono il prezzo da pagare per annoverare Otomo tra i nostri autori. Ti dirò di più. Quando uscì** Akira **per la Glènat ero furioso, perché sono da sempre convinto che il fumetto giapponese sia ben altra cosa: partire con Otomo era come falsare il gioco sfruttando uno stile che strizzava inutilmente l'occhio all'Occidente.** Ken il guerriero **è stato un evento televisivo per la 'mia' generazione (ho da poco festeggiato i 26 anni) così come lo fu** Goldrake **qualche anno prima. L'unica differenza è che** Goldrake **è sparito nel limbo, mentre** Ken **lo replicano ancora oggi con successo, e le nuove generazioni lo adorano. Per il resto è una questione di gusti,** Sailor Moon **compresa. Il mondo dei videogiochi non fa per te, e neppure per me: quando ascolto certe discussioni tra Andrea Pietroni e Filippo Sandri (firma ormai nota anche su queste pagine) mi sembra di ritornare ai tempi del liceo, quando cercavano di farmi interessare alla trigonometria. I videogiochi sono per loro un hobby straordinario, come per me il calcio, la musica o la lettura. Il fatto che** Game Over **presenti anche due manga è del tutto secondario, poiché si indirizza ai videogiocatori e non certo agli appassionati di cartoon giapponesi. Con un parco testate ampio come il nostro, non c'è da temere: ci sono e ci saranno sempre albi per tutti i gusti, basta saper (e voler) scegliere. Per quanto riguarda** Kappa **la questione si fa più delicata, dato che la rivista è una e le generazioni che la collezionano sono almeno due. La svolta dello scorso agosto ha segnato un punto di partenza e non certo di arrivo, e la crescita qualitativa è da allora costante (a parte il numero di ottobre, in cui abbiamo dovuto pubblicare alcuni redazionali già annunciati). Come abbiamo scritto nell'editoriale dello scorso numero, siamo tornati a impugnare le redini della nostra rivista ammiraglia dopo aver dato voce a (forse) troppi collaboratori. Abbiamo peccato di presunzione, volendoci porre forzatamente al di sopra delle parti: temevamo che la chiusura di Granata Press (nonché il passaggio di certi**

segue a pagina 80

febbraio 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 56

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:

___ **OH, MIA DEA!**
___ **CHANGING FO**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **CALM BREAKER**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:

___ **CAPTAIN TSUBASA**
___ **KAPPA VOX (Vox, Rubrikappa, Manga Star Comics)**
___ **TOP TEN**
___ **EDITORIALE**
___ **PUNTO A KAPPA**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:

___ **OH, MIA DEA!**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga vorresti leggere?
____

nome____________________
cognome____________________
età____________________

FLAP
E ANCHE QUESTO INCONTRO È FINITO CON LA VITTORIA DEL CIRCOLO DEI NINJA!
FLAP
ALLORA? COSA VOLETE FARE, ADESSO? CHI SARÀ IL PROSSIMO A SFIDARCI?
NON DITEMI CHE AVETE INTENZIONE DI AMMETTERE PUBBLICAMENTE LA VOSTRA **SCONFITTA** E SOTTOSTARE ALLE NOSTRE RICHIESTE?!

QUELLE DANNATE SI STANNO ESALTANDO TROPPO! GRRR!
SGRIND
TAKAMI
UH?!

SIGH!
TU-TUM
HEART
TU TUM
N-NON STARAI CERCANDO DI CONVINCERE ME...
...A COMBATTERE AL POSTO DI AOI E CHIHAYA?! PROPRIO IO?!
OH, NO... NO... SE MI FISSA CON QUEGLI OCCHIONI PIENI DI LACRIME, IO... IO...
TI PRE-GO!
E VA BENE! SARÒ IO A COM-BATTERE PER TE, FO!
E' MPAZ-ZITA!

IMMAGINO CHE VOI NON ABBIATE ALCUNA OBIEZIONE, DICO BENE?
PER NOI VA BENISSIMO! LA FILOSOFIA DI UN NINJA E` BATTERE CHIUNQUE GLI SBARRI IL PASSO!
PERFETTO! ALLORA IL PROSSIMO RING SARA` QUELLO!
SARA` UNA LOTTA ALL'ULTIMO SANGUE AL CENTRO DI UNA PISCINA PIENA DI MINE VAGANTI!
FATE MOLTA ATTENZIONE, PERCHE` VI SCONTRERETE CON LA MAGNIFICA TAKAMI TAKACHIHO!

LA PRESIDENTESSA DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA E' TUTTA CHIACCHIERE E NIENTE FATTI! DOV'E' FINITA?
FLOW
FLOW

FLOW
FLOW
LO SAPEVO, IO, CHE NON C'ERA DA FIDARSI! SARA' **SCAPPATA**, QUELLA VIGLIACCA!
3
4
CLANK
CLANK

SCUSATE PER IL RITARDO!
AH AH AH AH AH
E QUELLO CHE DIAVOLO E`?! ACCIDENTI...
LO STA PILOTANDO LA PRESIDENTESSA DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA!
PSSSH
TI CONSIGLIO DI NON MUOVERTI TROPPO, BAMBOCCIA...
AAAAY
...PERCHE` AL MINIMO ONDEGGIARE DELL'ACQUA...
...LE MINE GALLEGGIANTI SCOPPIERANNO!

QUESTA E' UNA TUTA POTENZIATA PRODOTTA DAL GRUPPO TAKACHIHO DI MIO PADRE! UNA COME TE NON HA LA MINIMA POSSIBILITÀ DI...
KRRK
KRREK
AAAAH!
SPLASH

ETCIU'!
SNURF
TI STA BENE, ESALTATA!
STAI BENE?
ORA NON C'È PIÙ NESSUNO IN GRADO DI COMBATTERE CONTRO DI NOI!
COME DA ACCORDI, ORA DOVRETE UBBIDIRE A OGNI ORDINE CHE VI DAREMO!
PFUI!
UH?
EH EH EH EH EH

COSA?! CHI?! IO?!
M-M-MA CO-COME POSSO?!
IL PROSSIMO A COMBATTERE SARÀ INFATTI IL GRANDE FO HINATA, PRESIDENTE DEL CIRCOLO DEL CATCH!
TIE'!
IN REALTÀ C'È UN ULTIMO SFIDANTE!
TA DAAA
SE PERDEREMO ANCHE QUESTA VOLTA, ESAUDIREMO QUALSIASI VOSTRA RICHIESTA!
QUESTO SARÀ VERAMENTE L'ULTIMO INCONTRO!
D'ACCORDO! LA PROSSIMA BATTAGLIA SARÀ QUELLA DECISIVA!

TAKACHIHO
TAKACHIHO
DAN
ORMAI L'ESITO DELL'INCONTRO MI SEMBRA SCONTATO!
QUEL PICCOLETTO DEL SENPAI HINATA NON RIUSCIRÀ AD ALZARE NEMMENO UN DITO...
E COSÌ, QUANDO SARÀ TERMINATO QUESTO INCONTRO...
UH UH UH
...IL NOSTRO **SOGNO NEL CASSETTO** SARÀ FINALMENTE CORONATO!
S-STATE DICENDO SUL SERIO..? VOLETE COSTRINGERMI A DISPUTARE QUESTO INCONTRO?

GLOM

CRUNCH

CONTIAMO SU DI TE, FO!

MUNCH

DRIP

SFOGA LA TUA RAB-BIA SU DI LORO!
GLAH...
PLICK
PLICK
EH EH!
OH...
MH!
GLUP
FZAT

HUUNNNN...
RAAAAAAH
SPIT
SPIT
SPIT
SPIT
ZPT
ZPT
OOOOHHMMM
C-COSA...?! MA CHE DIAVOLO E' SUCCESSO?!
UH?
HA UN'ARIA COMPLETAMENTE DIVERSA DA QUELLA DI POCO FA... SEMBRA UN'ALTRA PERSONA...

MA LA CILIEGINA SULLA TORTA DELL'ATTRAZIONE OFFERTA DAL CIRCOLO DEL CATCH, SIGNORE E SIGNORI...
...È COSTITUITA DALLA LOTTA ALL'ULTIMO SANGUE, SENZA LIMITI DI TEMPO E... SENZA REGOLAMENTO! CHE SUONI IL GONG!
NON CAPISCO SE SI SIA TRAVESTITO O COSA...
BASH
DECIDE TUTTO LEI...
È VELOCISSIMO!
È RIUSCITO A EVITARE LE FRECCETTE IN VOLO!

PROVA A SCANSARE ANCHE QUESTI!
PTUY!
HA... HA... HA SCHIAC-CIATO I PUGNALI CON I DENTI!
M-MA... IL SENPAI HINATA E' FOR-MIDA-BILE!
CLANK
CLANK

MALEDETTO! NON CREDERE CHE LE NOSTRE TECNICHE NINJA SIANO TUTTE

AVANTI, RIN!

PRONTA!

HMM!

EVOCAZIONE DEL GRANDE TANUKI!

SÌ, MA NON È ANCORA FINITA!
HA MANDATO IN FRANTUMI IL TASSO DI CERAMICA DI SHIGARAKI!
GRANDE!

UH?!

QUELLA MALEDETTA LO STA ATTACCANDO CONFONDENDOSI FRA I COCCI!

E` UN TRUCCO!

TECNICA SEGRETA NINJA! MOLTIPLI-CAZIONE NASCOSTA DEL TRE PER QUAT-TRO!
COSA?!

HNNF!
WHIP
WHIP
E ANCHE QUESTO INCONTRO E' NOSTRO!
ATA TATA TATA
WHAP WHAP WHAP WHA
...TUTTE LE NOSTRE IMMAGINI... E FRA POCO LO FARÀ ANCHE CON N...
BAK WHAK
S-STA COLPENDO CON ESTREMA PRECISIONE...
THUMP
COS...?!
THUD

EVVIVA! HA VINTO FO!
ASPETTATE UN MOMENTO! GUARDATE LÀ!

AH AH AH

AVETE APPENA VISTO IL MIO ASSO NELLA MANICA!

È LA TECNICA SEGRETA NINJA DELLO SPOGLIARELLO DELLA CICALA!

HA HA HA

DI' LA VERITÀ... SEI RIMASTO SENZA FIATO DALLA SORPRESA!
UHRRR...
DRIP
SPROOSH
AAH!

PORCA MISE-RIA!
ADESSO TORNERÀ A ESSE-RE IL FO DI SEM-PRE!

GLOB
C-CHE DIAVOLO È SUCCESSO, ADESSO?!
GLOB
CRIBBIO... GUARDA CHE LAGO DI SANGUE! ED È USCITO TUTTO DAL NASO!

E CIOÈ, CHE AB-BIAMO VINTO NOI!
TAKACHIHO
TAKACHI

È COMPLE-TAMENTE PRIVO DI SENSI...

QUESTO SIGNIFICA SOLO UNA COSA...
UH...?

I DIECIMILA YEN... ORMAI ERANO NOSTRI...
HA... HA PERSO... FO HA PERSO...
RATTLE
RATTLE
TAP
E` GIUNTO IL MOMENTO DI SALDARE IL DEBITO...
DA QUESTO MOMENTO DOVETE ACCOGLIERE LE NOSTRE RICHIESTE!
PREPARATEVI, PERCHE` NOI VOGLIAMO CHE...
HEH!
IL GIORNO DOPO...

IN OMAGGIO AVRETE UNA FOTO DI FO!
SU, PER FAVORE!
IL CIRCOLO DEI NINJA HA APERTO LE ISCRIZIONI! CORAGGIO, VENITE TUTTI! ISCRIVETEVI!
MEGAFONO
MA È FO!
AH AH AH
CIAO, FO!
IO CI VADO!
CIRCOLO NINJA ISCRIVETEVI
ISCRIVETEVI

OH!
日本一
EHI!
CIAO, AOI! CIAO, CHIHAYA! OH, CI SEI ANCHE TU, CARA TAKAMI!
SAPETE? HO IMPARATO UNA DELLE TANTE ARTI SEGRETE DEI NINJA!
HOPLÀ!
POW
CHEC-CARIIII-NO!
NE VOGLIO UNO! QUANT'E?
LASCIAMO PERDERE!
CHANGING FO - CONTINUA

segue da pagina 52

manga tra le nostre fila) potesse ripercuotersi negativamente su di noi, che i fan si sentissero schiacciati nel sentire una sola voce (la nostra) e che temessero la nascita di una 'dittatura del manga' in Italia. Pur continuando a criticare la filosofia editoriale di Mediaset, abbiamo così ospitato interventi di chi sta dall'altra parte della barricata: anticipazioni che strizzavano un po' troppo l'occhio a Valeri Manera e al mondo del doppiaggio milanese (dove Nicola lavora), ma che hanno permesso ai nostri lettori di sapere con largo anticipo cosa veniva acquistato e doppiato nel nostro paese. Abbiamo poi aperto un dialogo anche con chi non era evidentemente un nostro fan, per dimostrare che si può lavorare con i Kappa boys anche senza stendere due metri di lingua. Non contenti di Kappa e della loro fanzine, però, Paolo Gattone e Fabrizio Francato hanno voluto intraprendere nuove iniziative librarie che abbiamo considerato alquanto discutibili: titoli che sfruttavano in maniera troppo evidente il successo dei manga della Star Comics, e che ci hanno convinto a rinunciare per sempre alla loro collaborazione. Kappa continuerà però a ospitare dossier su Sailor Moon e Ranma 1/2 (qualora ci fossero nuove curiosità) e rimarrà sempre sintonizzata su Orange Road, Lupin III e Dragon Ball (dato che tornano continuamente alla ribalta anche in Giappone), pur senza tralasciare qualche cult del passato, come la saga delle macchine del tempo e le indimenticabili maghette. A tutto questo, quando possibile, affiancheremo poi interviste ai grandi autori e approfondimenti sulle nuove serie nipponiche (a cominciare da Evangelion). Il risultato snatura l'essenza della rivista? E qual è poi l'essenza di Kappa? I tempi sono cambiati e non dobbiamo subirli rimanendo ancorati ai vecchi ricordi, altrimenti rimarremo schiacciati. E' come se Mina avesse continuato a cantare le sue vecchie canzoni, o ne avesse incise di nuove scegliendo arrangiamenti anni Sessanta: oggi non sarebbe ancora una straordinaria interprete, ma si riciclerebbe probabilmente in qualche balera. Se gli 'otaku' nipponici sono sopravvissuti al rinnovarsi delle produzioni animate (pensa cosa deve aver sopportato un fan di Gundam), noi possiamo come minimo incassare il colpo: l'unica differenza è che loro sono maturati con "Animedia" e "New Type" (solo per citarne alcune), mentre noi abbiamo Kappa. Costruiamola insieme, e che questo spunto di discussione non cada nel vuoto.

Accidenti, sono già arrivato all'ultima pagina della posta e ho risposto a una sola lettera! Non mi resta che ricorrere a qualche risposta in breve per dimostrare che leggiamo tutte (ma proprio tutte) le lettere che arrivano in redazione. Marco Bolognesi di Livorno ci ha spedito una lettera senza domande, tutta per noi (come lui stesso ama definire): spero che queste poche righe rafforzino la nostra 'amicizia a distanza'. Rosa Santoriello di Forio D'Ischia (NA) è invece una super appassionata di Orange Road e ha molto gradito lo speciale Karaoke dedicato alla serie di Izumi Matsumoto. Posso dirti che negli ultimi due mesi sono usciti nuovi CD di Orange Road, che presto li recensiremo (su Kappa, ovviamente), e che in primavera dovrai correre in libreria per procurarti una copia del... romanzo di Orange Road! Ebbene sì, i Kappa boys hanno pensato bene di tradurre in italiano il seguito del cartone animato più amato dai fan italiani! Gli 'art book', infine, sono a tutti gli effetti libri di illustrazione. Fabio Sinese di Roma ama i nostri fumetti ed è disposto a sostenere gli 'shojo' in Italia. Hai votato Haikarasan ga Tooru per Kappa? Io l'ho fatto, perché adoro lo stile della bravissima Waki Yamato. A questo proposito saluto anche Ivan Capoccia di Lecce, che ci chiedeva proprio la pubblicazione di Mademoiselle Anne. Ehi, siamo già in tre ragazzi pro-shojo! Che i tempi stiano veramente cambiando? Per quanto riguarda Sailor Moon, abbiamo appena raggiunto il sesto volumetto giapponese, e tra qualche mese inizieremo a pubblicare la terza serie (Sailor Moon S). Nulla da fare per Pollon, invece: il manga è buffo, ma non all'altezza della serie TV. Ni-hao ai cinque simpatici ragazzi di Bari (Flavia, Antonello, Elio, Nicola e... Pinco Pallino) che ci hanno scritto preoccupati per il destino di Lamù: non temete, non dovrete cercare gli arretrati in qualche mercatino delle pulci, perché pubblicheremo l'opera di Rumiko Takahashi integralmente (e quindi dal primo episodio), migliorando traduzioni, lettering, adattamento e stampa rispetto al passato. Tra i titoli che candidate ce n'è uno che mi piace particolarmente (chissà...), mentre su Storie di Kappa alterneremo sempre fumetti d'autore con altri più commerciali. Abbiamo risolto alcuni problemi di riproduzione dovuti alle brutte pellicole che ci arrivavano dal Giappone, e per gli altri ci stiamo attrezzando (aspetta e vedrai). A Katsura c'è un limite? Be', se c'è è solo umano: dopo Shadow Lady, dovremo aspettare che disegni qualcos'altro (abbiamo pubblicato ormai tutto il pubblicabile). Giuseppe Loré di Santena (TO) si accontenta invece di sapere quando pubblicheremo il nuovo volume di Dominion (by Masamune Shirow): se tutto va bene, entro la fine dell'anno. Amici della Val d'Ossola, cosa aspettate a insorgere? Massimiliano Traversi di Villadossola ci informa che in tutta la zona non arriva Kappa Magazine da ormai due anni! Telefonate al nostro distributore (06/5291419) e fatevi sentire! Hai indovinato l'Otakuiz proposto dal Kappa nella sua rubrika (da bravo fan dei Sigue Sigue Sputnik), ma la tua risposta è arrivata tardi... Lo stesso vale per Gianluca Baldoni di Ancona, che ci sfida con un nuovo indovinello: cos'è un 'mosciolo'? Per me è l'ottavo nano, ma il perché del soprannome dovrai chiederlo a Biancaneve... E con questo è davvero tutto: alla prossima, amici!

Massimiliano De Giovanni

SERVIZIO ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG), effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi solo 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione (indipendentemente da quanti albi richiedete). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere. Gli albi qui di seguito non sono esauriti, e pertanto disponibili al prezzo indicato. **Attenzione: sono disponibili gli arretrati di tutte le seguenti pubblicazioni:**

• KAPPA MAGAZINE • STARLIGHT • NEVERLAND • ACTION • TECHNO • MITICO • YOUNG • DRAGON BALL • SAILOR MOON • STORIE DI KAPPA • KEN IL GUERRIERO • MONDO NAIF

ASSEMBLER OX di Kya Asamiya

LACRIME AL BOWLING

KLUNK

EHM...

CRIBBIO, SEI PROPRIO IMPEDITA!
SVEGLIA, ASSEMBLER!

SCUSAMI...

COME PUOI TERMINARE UNA PARTITA CON SOLI SEI PUNTI, DANNAZIONE?
MMM...
M-MI DISPIACE...

TI DISPIACE? TI DISPIACE?! MA FIGURATI! PENSA, SAREI CURIOSA DI IMPARARE COME SIA POSSIBILE TERMINARE A SEI PUNTI!
È DAVVERO INCREDIBILE!

BE', ECCO... LA COSA IMPORTANTE DA FARE È...
STAVO **SCHERZANDO** QUANDO HO DETTO DI VOLERLO IMPARARE...
IO MI RIFIUTO **CATEGORICAMENTE** DI GIOCARE IN SQUADRA CON TE! CI MANCHEREBBE SOLO CHE LA TUA INCAPACITÀ FOSSE **CONTAGIOSA!**
...CRIBBIO...
IL TORNEO DI BOWLING È PREVISTO PER LA PROSSIMA SETTIMANA, E DATO CHE TU NON CI AVEVI MAI GIOCATO PRIMA, HO DECISO **MAGNANIMAMENTE** DI ACCOMPAGNARTI QUI, MA...
...ABBIAMO GIÀ GIOCATO QUATTRO PARTITE E IL MIGLIOR PUNTEGGIO È UNO **SQUALLIDO UNDICI!**
CALMATI, MEGUMI! CI VUOLE PAZIENZA!

NESSUNO IMPARA A GIOCARE COME UN PROFESSIONISTA DALL'INIZIO...

NON TROVI ANCHE TU?!
OH, SÌ, CERTO! HAI RAGIONE! IN COMPENSO, POTREMMO BATTERE IL RECORD DEL PUNTEGGIO PIÙ BASSO MAI REALIZZATO DA QUANDO È STATO INVENTATO QUESTO SPORT! NESSUN ESSERE UMANO HA UNA MEDIA DI SEI PUNTI!

M-MI SEMBRA DODICI...
TU, PER ESEMPIO... QUANTI PUNTI HAI FATTO LA PRIMA VOLTA CHE HAI GIOCATO A BOWLING, KURAHASHI?

SONO CIRCONDATA DALLA MEDIOCRITÀ! CON VOI NON CI VOGLIO NEMMENO PARLARE!

KLUNK

E ALLORA COME TE LA CAVI TU, MEGUMI? VOGLIO DIRE... TU NON HAI ANCORA TOCCATO LA BOCCIA, PER CUI NON SAPPIAMO NEMMENO SE...
SICCHÈ...
...VORRESTI VEDERE COME GIOCO IO A BOWLING, VERO ASSEMBLER?
ECCO, IO...
DAVVERO LO VUOI VEDERE?
BE', ECCO... CIOÈ...
INSOMMA, VUOI VEDERLO SÌ O NO?!
BENISSIMO! APRI GLI OCCHI, ALLORA, NOVELLINA!
S-SÌ!

TAP
CAMBIO!
FLAP
ROLL ROLL ROLL
SHACK
UH...
...E ORA VE NE DARÒ LA PROVA TANGIBILE!
LA QUI PRESENTE MEGUMI TENDOJI NON HA PALLA, SCARPE, BORSA E UNIFORME PERSONALIZZATE SOLO PER BELLEZZA!

ROLL
CLUNK
CLUNK
ROLL
FLASH
CLUNK

FINCHE` SAREMO IN SQUADRA INSIEME, NON POTRAI PERMETTERTI DI **FARCI PERDERE**, O IL MIO **RANCORE** TI PERSEGUITERA` **FINO ALLA FINE DEI TUOI GIORNI!**

ALLA GARA MANCA SOLO **UNA SETTIMANA!** PER CUI SARO` IO **STESSA** AD **ALLENARTI**, ASSEMBLER! **E DOVRAI SGOBBARE, O NON AVRAI VITA FACILE! D'ACCORDO?!**

NO... IO NON E' CHE...
ECCO...
SLASH

HO DETTO... D'ACCORDO?!
AH! S-SÌ, CERTO!

LA SOTTOPORRÒ A UN ADDESTRAMENTO SPECIALE, IL METODO MEGUMI TENDOJI! LA RIDURRÒ A UNO STRACCIO! NON RIUSCIRÀ PIÙ NEMMENO A REGGERSI IN PIEDI!

CHAK
CHAK

CHAK

SONO I POLSINI E LE CAVIGLIERE APPESANTITI... SERVIRANNO PER POTENZIARE I TUOI MUSCOLI!
C-COSA SONO QUESTI...?

M-MA... SONO PESANTISSIMI... COME POTRÒ..?
PESANO SOLO TRE CHILI CIASCUNO! IN TUTTO HAI APPENA **DODICI CHILI** IN PIÙ ADDOSSO!
D'ORA IN POI, DURANTE L'ADDESTRAMENTO SPECIALE DOVRAI GIOCARE A BOWLING INDOSSANDOLI!
COSA?! MA È ASSURDO!
HMF...
SDIAAF
AH!

HO... HO CAPITO, MEGUMI...
HMF...
SAI, ASSEMBLER... IL TUO MODO DI CHIAMARMI È TROPPO CONFIDENZIALE...
C-COSA...?
IO SONO IL TUO ALLENATORE! DEVI CHIAMARMI CAPO!
S-SÌ, CAPO!
L'ADDESTRAMENTO È GIÀ INIZIATO, ASSEMBLER!
NON HAI IL PERMESSO DI DISCUTERE I MIEI ORDINI!

ROLL

ROLL

TONK

QUANTE VOLTE TE LO DEVO RIPETERE?! IO PER TE SONO SOLO IL **CAPO**, NON MEGUMI!
E POI **NON PUOI** GIOIRE! È UNA **VERGOGNA** CHE NE SIANO CADUTI SOLO DUE!
MA IO...

SIA BEN CHIARO, ASSEMBLER! LAGGIÙ CI SONO **DIECI BIRILLI!** TI CONSIGLIO DI NON PROVARE PIÙ NEMMENO A **SORRIDERE**, A MENO CHE TU NON RIESCA A BUTTARLI GIÙ **TUTTI!**

WHUP
AVANTI, LANCIA! CONTINUA A LANCIARE QUELLA PALLA!
S-SÌ...

ZZZ...

PRIMO GIORNO...

SECONDO GIORNO...

TERZO GIORNO...

QUARTO GIORNO...

QUINTO GIORNO...

IL GIORNO PRIMA DELLA GARA...
DOHO PLAZA
DOHO PLAZA
DOHO BOWL

凜
↲ AUDACIA

TI TROVO DAVVERO IN FORMA, ASSEMBLER... MOLTO, MOLTO BENE...
OGGI E' L'ULTIMO GIORNO DI ALLENA-MENTO... COME PROVA FINALE FAREMO UNA GARA FRA NOI DUE!

AVANTI... TOGLITI I POLSINI E LE CAVIGLIERE APPESAN-TITI!
NE SEI VERA-MENTE SICURA, MEGUMI...?
KLUNK
KLUNK

TI HO DETTO CHE DEVI USARE UN ALTRO TONO, QUANDO TI RIVOLGI A ME, HAI CAPITO?!
NEL MOMENTO IN CUI MI TOGLIERÒ QUESTI PESI, TU AVRAI GIÀ PERSO LA SFIDA!
BENE... D'ACCORDO, ASSEMBLER!
C-COSA?!
KLONK
KLOK
KLONK
UH...
DA DOVE LE È NATA TUTTA QUESTA SICUREZZA IN SE STESSA?
HM...
TU-TUM
AH!

GRAB

COS...? HA SOLLEVATO UNA PALLA DA **SEI CHILI** CON UNA FACILITÀ INCREDIBILE...
N-NON È POSSIBILE... E VA BENE, ASSEMBLER...

...SEI MIGLIORATA, LO AMMETTO... MA IO SONO SEMPRE MEGUMI TENDOJI...
IO SONO IL **MAESTRO**... E TU **L'ALLIEVO!** NON HAI SPERANZA, POVERA COCCA...

SWING

SWISSH
CE L'HO FATTA!

WROO
SSSH
SSSSH
EHI, AVETE VISTO?! QUELLA PALLA NON HA NEMMENO TOCCATO TERRA! CRIBBIO, CHE POTENZA...
OOOOOOH!
HA UNA FORZA TREMEN-DA... GUARDA COME HA RIDOTTO QUEI BIRILLI!
SSSH

COMPLIMENTI...
MERITI UNA LODE PER TUTTI GLI SFORZI CHE HAI FATTO FINORA...
MA SAPPI UNA COSA...
NON RIUSCIRAI MAI A SCONFIGGERE ME!

FLIP

MMM... DEVE ESSERCI UN MODO PER CONTRASTARE LA SUA POTENZA...
BE', NON IMPORTA! SO COSA FARE, SE SI RENDERÀ NECESSARIO!

UUGH...

POPEEPO

POTREBBE ESSERCI UNA BRUTTA FRATTURA ALLE FALANGI!
MEGU-MI!
NON SI MUO-VA!
ASSEMBLER... IO... IO NON POTRÒ PIÙ PARTECIPARE ALLA GARA... T-TI PREGO... FAMMI UN FAVORE...

TU RESTA QUI... **CONTINUA AD ALLENARTI** PER LA GARA DI DOMANI!
COSA?

N-NELLA MIA BORSA... TROVERAI UNA PALLA **ROSSA**... TI PREGO, USA QUELLA...
MA CHE STAI DICENDO, MEGUMI?
FALLO! QUESTO... È **L'ULTIMO** ORDINE CHE TI IMPARTIRÒ COME ALLENATRICE, ASSEMBLER...

TEMO CHE ORMAI IL RISULTATO DELLA GARA A SQUADRE SIA GIÀ DECISO... MA IN QUELLA INDIVIDUALE... SPERO CHE SIA **TU** A **VINCERE**...

ASSEMBLER...

HO... HO CAPITO, CAPO! FARÒ COME DICI TU!

QUESTO LANCIO LO FARÒ CON LA PALLA ROSSA DI MEGUMI...

GUARDAMI, CAPO... DOMANI VINCERÒ IO LA GARA, MA SARÀ COME SE TU FOSSI CON ME, GRAZIE A QUESTA PALLA... VINCEREMO **INSIEME**!

SHAM
WIRO
COS...?!
LA MIA MANO...
...NON SI STACC...
BRAAAAK
FLASH
COLLA A PRESA RAPIDA OTTIMA PER GLI SCHERZI
AH AH AH VIRGOLA AH!
ASSEMBLER OX - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
LE OLIMPIADI
DEI ROBOT

U-UNA FESTA SPORTIVA?

...E CON LA NUMERO SETTE DI QUELL'IDIO... DEFI... IMBE... EHM... DI SAKAZAKI ...IL GIORNO E' IL DIECI OTTOBRE ALLE OTTO DEL MATTINO... E NON FARE QUELLA FACCIA, PERCHE' NEANCH'IO...
PROPRIO COSI'! SI TRATTA DELLE **OLIMPIADI** DEI ROBOT... IL NOSTRO REPARTO DI PROGETTAZIONE DELLE ARMI PARTECIPERA' CON LA TUA SEZIONE NUMERO OTTO...

...VOLTO A DIMOSTRARE CHE LA NOSTRA AZIENDA NON E' SOLO UNA TRUCE COSTRUTTRICE DI MECCANISMI, MA UNA **ALLEGRA** FABBRICA DI COSE UTILI!
BE', IN POCHE PAROLE E' UNA SPECIE D'INTRATTENIMENTO PER LA GENTE DELLA CITTA'...

CHE DIAVOLO SONO QUESTE **OLIMPIADI DEI ROBOT?!**
UN MOMENTO! IO NON SO NULLA DI QUESTA STORIA!

C-CHI E'?!
ESATTO, CAPO! E ALLO STESSO TEMPO, E' LA PRIMA OCCASIONE CHE ABBIAMO PER DIMOSTRARE LE ENORMI CAPACITA' DEL NOSTRO REPARTO!
OH, LO SAPEVO...

IL MIO NOME È **TOSHIYA SAKAZAKI**, IL PIÙ GENIALE DEGLI SCIENZIATI ATTUALMENTE ESISTENTI AL MONDO, SOPRANNOMINATO **L'EINSTEIN DEL VENTUNESIMO SECOLO!**

...E IO SONO LA SUA PIÙ GRANDE CREAZIONE... **SAYURI**, LA RAGAZZA ANDROIDE DAL PUGNO D'ACCIAIO E DAL CUORE D'ORO!

PERCHÈ IL CAPOSEZIONE MI FA DIRE QUESTE COSE?

E COSÌ, TU SARESTI IN GRADO DI **ORCHESTRARE** IL TUTTO, EH?
BE', ALLORA SAPPI CHE IO SONO UN VERO E PROPRIO **COMPOSITORE!**

FIOR DI MUGHETTO, DELLE RAGAZZE MI PIACE IL CULETTO... FIOR DI ROSMARINO, MI PIACE SOPRATTUTTO A MANDOLINO...
QUESTA DEVO AVERLA SENTITA IN UN'**OSTERIA...**
LA VOLETE FINIRE?!

EHI, ANCH'IO SO CANTARE!
QUESTO È UN URLO CHE VIENE, UN URLO CHE VA, DAL BUCO DEL CU...
FERMA!

MH?
MH?
MH?
C'È MANCATO POCO CHE ARRIVASSE LA CENSURA SULLA PUBBLICAZIONE!
AH, SÌ?

DAI, CHISATO! CANTA ANCHE TU!
NON SIAMO AL KARAOKE!
CONTANDO SU QUESTA GENTE, QUALE SARÀ IL FUTURO DELLE INDUSTRIE KAMATA?

鎌田重工主催
第一回ロボット
大運動会
E FINALMENTE INIZIANO LE OLIMPIADI!
ORGANIZZAZIONE A CURA DELLE INDUSTRIE KAMATA - 1ª EDIZIONE DELLE OLIMPIADI DEI ROBOT
SATURI
CASPITA! LE INDUSTRIE KAMATA HANNO PRODOTTO TANTI ROBOT!
FINALMENTE!
COSA NE SARÀ DELLA NOSTRA AZIENDA...?

ACCIDENTI! QUESTO SÌ CHE È UN ROBOT GIGANTE!

È STUPENDO!

NON TOCCARLO!

OH?
SAYURI

NON DEVI NEMMENO SFIORARE IL MIO GRAND ROBOT AMBASCIATOR MAGMA CON LE TUE LURIDE MANACCE! HAI CAPITO, PICCOLA?

E QUESTA SAREBBE LA FAMOSA SAYURI?
ACCIDENTI... E` SOLO UNA RAGAZZINA!
CHI SEI TU?!
MA CHE DIA...?!
OH?!
SAYAKA!
SAYAKA KATANO! SEI TORNATA DALL'INDIA, DUNQUE!
SAYURI

...E SONO TORNATA DALLA FILIALE INDIANA IN OCCASIONE DELLE OLIMPIADI DEI ROBOT! DOVRESTI RINGRAZIARMI!
SONO ARRIVATA IN GIAPPONE PROPRIO IERI!
CHE PIACERE RIVEDERTI DOPO TANTO TEMPO, CHISATO!
MA CHE... CHE....
C-COSA...?
UH?
SI VEDE CHE NON AVEVA NIENTE DI PIU` IMPORTANTE DA FARE!
SONO QUI PERCHE` ERO CURIOSA DI VEDERLA CON I MIEI OCCHI... MA A QUANTO PARE, NON E` ESATTAMENTE CIO` CHE MI ASPETTAVO...
LE VOCI RIGUARDANTI SAYURI SONO GIUNTE PERFINO ALLA FILIALE INDIANA... L'HA COSTRUITA TUO MARITO, VERO?

SAYAKA... MI SPOSO CON IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI!

TI PREGO, VIENI AL MIO MATRIMONIO!

C-COSA?! OH... S-SÌ... CERTO...

MI RICORDO BENE DI QUANDO ERI GIOVANE, CHISATO... DI TE E DEI TUOI VESTITINI FRU-FRU... E` **OVVIO** CHE TU PIACESSI A SAKAZAKI...

MALEDETTA! SI SPOSERA` **PRIMA DI ME!** GLI UOMINI DI OGGI NON CAPISCONO PROPRIO **NULLA** IN FATTO DI **DONNE!**

COSÌ... C-CONGRATULAZIONI...
INDOVINA, SAYAKA... SONO STATA PROMOSSA CAPO!
MALEDETTA RUFFIANA! HA LA FELICITÀ DIPINTA SULLA FACCIA! NON LE PASSA NEMMENO PER L'ANTICAMERA DEL CERVELLO CHE MI FA MORIRE D'INVIDIA!
APPENA TI SPOSASTI...
SUPERERÒ CHISATO... COSTI QUEL CHE COSTI!
ADESSO BASTA, PERÒ! GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON MI METTERÒ CERTO SCRUPOLI!
ERO FURIBONDA...
MI RIPROMISI CHE CE L'AVREI FATTA! CE LA FARÒ! CE LA FARÒ! CE LA FARÒ!
EBBENE, OGGI REGOLERÒ TUTTI I VECCHI CONTI!
PREPARATI, CHISATO!
BLINK

CHISATO... CHI E` QUELLA?
AH AH AH AH AH AH AH! CAPITO?

OH?
CHE FACCIA TOSTA...
GRMPH... UNA TIZIA DI NAGOYA...

COS'E` SUCCESSO?
CAPOSEZIONE! CAPOSEZIONE ARITA! ABBIAMO UN PROBLEMA!
TAP TAP TAP
E-ECCO... P-PURTROPPO... QUALCUNO HA ALLAGATO LA CABINA DI PILOTAGGIO DEL SUO MISTER BALL NUMBER 1!
TUTTO L'IMPIANTO ELETTRICO E` DANNEGGIATO... PER UN PO' DI TEMPO... SARA` IMPOSSIBILE USARLO, PURTROPPO...
CAPOGRUPPO MAEKAWA, COLLABORATORE DI CHISATO.

EUUH... MMM... VEDIAMO... CHISSÀ! PROPRIO NON MI VIENE IN MENTE NESSUNO...
MA CHI E` STATO?!
COSA?! M-MA COSI` DOVRO` RINUNCIARE A... A...

ASCOLTAMI BENE, SAYURI! NON DEVI ASSOLUTAMENTE LASCIARTI SCONFIGGERE DA QUELLA SAYAKA!

E PER FARLO, TI INSEGNERÒ UNA TATTICA SEGRETA CON CUI RIUSCIRAI A BATTERLA!

I CONCORRENTI SI PREPARINO PER LA MARATONA!
SI DIA INIZIO ALLA PRIMA GARA!

LA GARA CONSISTE NEL COPRIRE IL PERCORSO STABILITO E FARE RITORNO ALLO STADIO...
CHI MANDERÀ CITTADINI A GAMBE ALL'ARIA O DISTRUGGERÀ QUALCHE EDIFICIO SARÀ SQUALIFICATO!

CONCORRENTI, AI POSTI DI PARTENZA!

OH, GUARDA QUANTI COLLEGHI... NON SAPEVO CE NE FOSSERO TANTI...

ALÈ O-O! SEI LA MIGLIORE!
FORZA, SAYURI!
ULTRAS SAYURI

SEI TUT-TI NOI!
FOR-ZA, SAYU-RI!
TOSHIYA... POSSO CHIEDERTI UN FAVORE?

SEI LA MI-GLIO-RE!
BEL-LA SA-YU-RI! BRA-VA SA-YU-RI!
TOSHI-YA...
COMPLESSO DI CENERENTOLA

AI POSTI DI PAR-TEN-ZA!

PRON-TI!

FÌ... DIMMI PURE... DI CHE FI TRATTA?
DEVO CHIE-DERTI UN FAVORE!
CHE DONNA MANE-SCA...

BRANG

EHI... PERCHE` TRA I ROBOT C'E` UNA RAGAZZA?
VVVVVVRUM

VRUM

ACCI-DENTI!
KRAAM

SIETE D'IMPICCIO! SCANSATEVI!
O FUORI DAI PIEDI... O SOTTO!

IL PERCORSO STA DIVENTANDO IMPRATICABILE PER GLI ALTRI CONCORRENTI!
MA CHE DIAVOLO?! QUEL ROBOT GIGANTE DISTRUGGE LA PISTA, CORRENDO!

E DATO CHE LA **GIUSTIZIA** È DALLA PARTE DEI VINCITORI, IL VINCITORE È LA GIUSTIZIA!
L'IMPORTANTE È **VINCERE!** E PER FARLO È PERMESSA **QUALSIASI COSA!**

ACCIDENTI! È DAVVERO GRANDE!
THUMP

DISTRUGGERÒ TUTTO CIÒ CHE È CARO A CHISATO!
SAYURI... TI DISTRUGGERÒ A OGNI COSTO!

LA MARATONA DEI ROBOT HA FINALMENTE AVUTO INIZIO!
IN TESTA VEDIAMO IL **GRAND ROBOT** COSTRUITO DALLA FILIALE INDIANA!
WHUP WHUP WHUP

LA SUA AVANZATA STA DISTRUGGENDO LA PISTA, PER CUI PARE CHE GLI INSEGUITORI ABBIANO QUALCHE DIFFICOLTÀ A PROCEDERE!

ATTENZIONE! AL GRAND ROBOT È SUCCESSO QUALCOSA! SI È FERMATO NON APPENA È ENTRATO NEL PARCO DI SHINYOYOYO!
WHUP WHUP WHUP
AVRÀ SUBITO QUALCHE GUASTO MECCANICO?

RAGGI FOTONICI!
WROOSH

AAH!
BRAMM

BENE... E COSÌ ABBIAMO SISTEMATO QUEL FASTIDIOSO MOSCONE RADIOCOMANDATO... NIENTE TELECAMERE...
...E NESSUNO INTORNO... IL POSTO È ISOLATO!

AAH! COS'È QUELLO?!
SARÀ LA SOLITA TROVATA PUBBLICITARIA...
CHE BRUTTO ROBOT... UN MODELLO VERAMENTE ANTIQUATO!

LA VERA SFIDA INIZIA ADESSO, SAYURI!
WRRRSH

SWIN

CREPA!
WOOSH

TIE!
TIE!
TIE!
THUD
THUMP THUMP

SAPEVO CHE AVREBBE FATTO UNA COSA DEL GENERE!
SAINT PEI NR.1, PRESO IN PRESTITO

SAYURI! MI SENTI?

SEI TU, CHISATO?
STO ARRIVANDO DA TE! RESISTI!

NEL FRATTEMPO, DEVI RIPETERE AD ALTA VOCE CIO' CHE TI DIRO' ADESSO!

HAI FATTO LA PIPÌ A LETTO FINO ALLA PRIMA MEDIA, E NON RIESCI AD ADDORMENTARTI SENZA IL TUO PUPAZZO DI PELUCHE!

SAYAKA! HAI LA MICOSI, L'ALOPECIA AREATA E SEI UNA SCHIFOSA GERONTOFILA!

RATATATA

E' SEMPRE STATO IL SUO PEGGIOR DIFETTO... QUANDO SI ARRABBIA NON RIESCE PIU' A RAGIONARE...

BASH

BASH

BASH

THUMP

THUMP

BE, PIU` O MENO...
SNIFF... PERCHE` MI TRATTI COSI`... IO NON TI HO FATTO NIENTE...

BASH

DUMF

PERCHE` NON SI MUOVE PIU`?
EHI! MA... COSA STA SUCCEDENDO?

BENE... SE IL MICROROBOT CHE GLI HO SPARATO ADDOSSO, RAGGIUNGERA` IL SUO COMPUTER PRINCIPALE...
...GLI INIETTERA` IL VIRUS, RIDUCENDOLO IN UN SEMPLICE AMMASSO DI FERRO!

S-SAYAKA... IO... IO...
IO... SNIFF... NON SONO UN AMMASSO DI ROTTAMI... NE` UN GIOCATTOLO...

⇦⇧⇦⇨⇩⇨+Ⓚ SAYURI HELL VOICE

CALM BREAKER – CONTINUA